



COM ES VA FER. L'EXPERIENCIA DE DAVID OLIVER.



BARCELONA

Clash of Myths

COM ES VA FER
L'EXPERIÈNCIA DE DAVID OLIVER



UNIVERSITAT DE
BARCELONA



CLASH OF MYTHS: COM ES VA FER. L'EXPERIÈNCIA DE DAVID OLIVER.
Publicat de forma independent.

David Oliver San Julian
NIUB 1662764
Tutor: Fernancho Herraiz García
Treball de Fi de Grau

Primera edició: juny de 2018
Imprès a Barcelona.

© 2018 David Oliver San Julian/Pere Albacar Roda. Tots els drets reservats.
Disseny editorial per David Oliver San Julian.
Universitat de Barcelona - Facultat de Belles Arts



Clash of Myths

COM ES VA FER
L'EXPERIÈNCIA DE DAVID OLIVER

RESUM

Actualment, la indústria dels videojocs és el principal sector d'entreteniment al món. Cada any es publiquen milers de videojocs, desenvolupament dels quals ha estat possible gràcies al treball en equip i la coordinació entre artistes, dissenyadors, programadors i molts altres individus.

Com a resultat del contacte entre les facultats de Belles Arts i de Matemàtiques i Informàtica de la Universitat de Barcelona, s'ha portat a terme un projecte col·laboratiu per produir un videojoc. Conseqüentment, aquest projecte posa èmfasi en el treball en equip i no és comprensible si s'ometen les altres parts implicades.

Aquesta memòria narra tot el procés de desenvolupament visual i d'investigació artística dut a terme durant cinc mesos, en els quals s'hi han pogut experimentar condicions similars a les del món laboral en el context del desenvolupament de videojocs. La coordinació, l'organització i l'intercanvi de coneixements i opinions han estat indispensables pel desenvolupament correcte del projecte. Ha estat tenint en compte aquests factors que, finalment i en conjunt amb Pere Albacar Roda, ha estat possible crear tots els elements gràfics i recursos visuals necessaris per al funcionament del projecte, el qual ha estat maquetat i programat per Francisco Williams.

Paraules clau: Desenvolupament, Videojoc, Pintura digital, Il·lustració, Coordinació.

ABSTRACT

Nowadays, the video games industry is the biggest entertainment market in the world. Every year, thousands of games are published, and their development has been possible through collaboration and coordination between artists, designers, programmers and many other individuals.

Because of the relations between the Faculty of Fine Arts and the Faculty of Mathematics and Computer Science of the University of Barcelona, it has been possible to conduct a collaborative project aiming to produce a video game. Consequently, this report places the focus on teamwork and is not comprehensible if we exclude the other parts involved.

This report aims to explain the entire visual development and artistic research process conducted for five months. Within this time frame, it has been possible to experience real-life working conditions in the context of video game development. Coordination, organization, and feedback have been fundamental for a correct development of the project. By taking these factors into account, it has been possible to create all the necessary graphics and visual items for the correct development of the project, which has been created and programmed by Francisco Williams.

Keywords: Development, Video game, Digital painting, Illustration, Coordination.

PRÒLEG

El present escrit es defineix com una investigació artística pel fet que és inseparable de l'obra resultant i de les metodologies de treball aplicades i tractades aquí. Com a projecte d'aquestes característiques, se centra en l'aprenentatge a través de l'experiència. Així doncs, s'aspira al fet que aquest text pugui esdevenir un nou recurs per futurs projectes en el mateix camp teòric, col·laborant en la formació d'una xarxa d'informació basada en els aspectes específics que es tracten en aquest treball. López (1999: 184) diu que “la mayoría de las veces, muchos de los problemas artísticos planteados en este tipo de investigación carecen de bibliografía y estudios precedentes que sirvan de base y referencia para nuevos proyectos” fent referència a aquest mateix fet. Una de les dificultats presents en l'elaboració d'aquest treball ha estat precisament la manca de bibliografia que s'aproximi teòricament al projecte desenvolupat. No obstant això, les fonts referenciades a les pàgines següents han estat indispensables per la correcta estructuració del projecte, el qual és una memòria. Com a tal, exposa les tasques realitzades pel projecte de forma argumentada i sempre oferint el suport visual de les imatges, que exemplifiquen constantment el que es narra al text. Això es pot entendre de la següent manera:

“[...] un trabajo escrito de este tipo puede explicar ciertos aspectos de su interpretación o sus soluciones a los problemas técnicos que le planteó la obra, todo lo cual se pone en práctica en el concierto. Por otra parte, el resultado estético o técnico del concierto ejemplifica la pertinencia y eficacia de lo discutido en el trabajo escrito.”
(López, 2014: 191)

És per això que, de la mateixa manera, s'ha buscat emfatitzar el diàleg entre text i imatge mitjançant una disposició adient dels elements del disseny editorial. D'aquesta manera, es facilita aquesta exemplificació de l'eficàcia de les metodologies exposades en el treball.

ÍNDEX

01	El projecte
01	Inicis
02	Primeres aproximacions
05	El videojoc: un encàrrec
06	L'equip i les tasques
07	Organització
09	Definint l'estil visual i la narrativa
12	Art i desenvolupament visual
14	La paleta i la carta
23	Les criatures
33	Les cartes màgiques
38	Els objectes
40	El logotip
41	Altres elements
42	Estat del projecte i resultat
46	Conclusions
47	Bibliografia

EL PROJECTE

Des del Grau en Belles Arts de la Universitat de Barcelona, la tipologia de treball de fi de grau que normalment es porta a terme és la d'un projecte de recerca, investigació i producció propi que, d'alguna manera, presenti i demostrï que el conjunt de coneixements, experiències i metodologies que s'ofereixen al llarg del grau s'han assolit i integrat en els nostres processos de pensament i treball. És per això, que és bastant usual començar a experimentar i a temptejar amb idees tan bon punt començar l'últim any del grau. Al llarg del primer semestre, un comença a plantejar-se quin i com ha de ser aquest projecte que acabarà essent la culminació del grau.

El projecte en qüestió però, s'ha originat per vies diferents.

INICIS

Cap a finals de 2017, a punt d'acabar el primer semestre de l'últim curs del grau, vaig rebre notícies per part de la mestra de taller de dibuix (Taller de Creació III), la Dra. Roser Masip Boladeras, sobre un projecte que s'estava desenvolupant des de la Facultat de Matemàtiques i Informàtica de la Universitat de Barcelona. Aquest projecte requeria l'ajuda d'alumnes de Belles Arts i Disseny. Es tractava d'un videojoc de tipologia educativa i era necessari desenvolupar tota la part visual i artística del projecte. D'entre tots els alumnes de Belles Arts, Pere Albacar Roda i jo, David Oliver San Julian, vam mostrar interès en la proposta, donats els gustos compartits per l'art i el desenvolupament visual per a videojocs i la indústria audiovisual.

En Pere Albacar Roda i jo vam procedir a posar-nos en contacte amb el coordinador del grau, el Dr. Joaquim Cantalozella, per

a rebre més informació sobre el projecte. A continuació, vam poder assabentar-nos de què el projecte ja es trobava en desenvolupament, amb alumnes del Grau de Disseny treballant en els elements visuals del videojoc. Donades aquestes circumstàncies, era prioritari concertar una reunió amb els alumnes de disseny i el seu tutor. Era necessari comprovar en quin estat es trobava el projecte i quina era la situació pel que fa a l'organització de les tasques. Malauradament, els alumnes de disseny ja portaven treballant en el projecte des de feia setmanes i, no només això, sinó que havien començat a produir parts del videojoc que normalment corresponen a l'equip d'art i a la direcció artística, cosa que dificultava encara més la nostra participació en el projecte.

Aquest fet va aixecar sospites per part nostra així com del tutor del treball, el Dr. Fernando Herraiz. Es va determinar que la gran diferència de ritmes entre els equips podia dificultar el procés creatiu del videojoc i que hi havia possibilitats que se superposés la feina d'ambdós equips. Així doncs, vam decidir retirar-nos d'aquesta primera proposta.

Malgrat aquest fet, des de la Facultat de Matemàtiques i Informàtica es va proposar un altre projecte en desenvolupament. Es tractava igualment d'un videojoc educatiu creat per l'alumne Francisco Williams. Des de l'equip de belles arts es va decidir que aquesta proposta permetria més llibertat creativa i possibilitats de decisió, és a dir: en ser un equip més petit i tenir ritmes de treball semblants, la veu de cada membre dins del projecte tindria la mateixa importància. És així com vam començar a treballar en aquest projecte.

Aquestes condicions i peculiaritats impliquen que la tipologia del projecte és diferent del que usualment es presenta a Belles Arts: és un encàrrec, un projecte portat a terme entre alumnes de dues facultats i camps educatius diferents on la col·laboració i el treball en equip han estat elements clau. Com a tal, el projecte ha ofert la possibilitat de conèixer de primera mà el procés de desenvolupament d'un videojoc, com treballa un equip en aquest procés i quin és el lloc que, com a artistes, prenem en una producció d'aquestes característiques.

PRIMERES APROXIMACIONS

En aquest procés hi ha estat essencial el contacte del tutor del projecte amb l'estudi audiovisual BRB Internacional. Aquest contacte va oferir la possibilitat de fer una visita a l'estudi el desembre de 2017. Durant l'estada i parlant amb un dels directors de l'estudi, vam poder conèixer els processos de treball que ha seguit BRB en grans produccions audiovisuals com *d'Artacán y los tres mosqueperros* o la sèrie transmèdia *Invizimals*. De la mateixa manera, es va poder parlar sobre què se sol demanar en l'àmbit artístic o de disseny per part de les grans productores, quins són els obstacles que, com a artista, un es pot trobar i com enfrontar-s'hi creativament.

Adicionalment i al llarg del desenvolupament del projecte, han estat essencials els consells de diversos artistes amb els quals hi he mantingut contacte per correspondència electrònica i en persona, durant el seminari de desenvolupament visual organitzat per NonStop Barcelona. En aquesta edició del seminari, la qual va tenir lloc del 10 al 12 de maig de 2018, vam poder atendre a conferències de diversos artistes re-

coneguts dins la indústria audiovisual com Anthony Jones (Paramount Pictures, Blizzard Entertainment), Edvige Faini (*Pirates del Carib: La Venjança de Salazar, El Llibre de la Selva, Independence Day*) o Christian Chihaya, director d'art a Ubisoft. Al llarg del seminari, vam poder mostrar el nostre dossier artístic als conferenciants, rebent feedback directe sobre els nostres treballs. Això ha tingut implicacions directes sobre el projecte. Sobretot en l'àmbit intel·lectual, el seminari ha definit un abans i un després a l'hora d'afrontar una il·lustració. El motiu d'això ha estat el fet de poder veure en viu i en directe com s'enfronten tots aquests artistes al llenç en blanc i a la imatge en general, quins processos creatius segueixen, quines dificultats els sorgeixen i com solucionen els problemes quan treballen en una obra en concret. A més, els conferenciants van parlar sobre experiències reals amb clients i grans productores i de com han arribat on es troben actualment: amb esforç, dedicació i, sobretot, planificació.



Figura 1. David Oliver al seminari de NonStop Barcelona (2018)

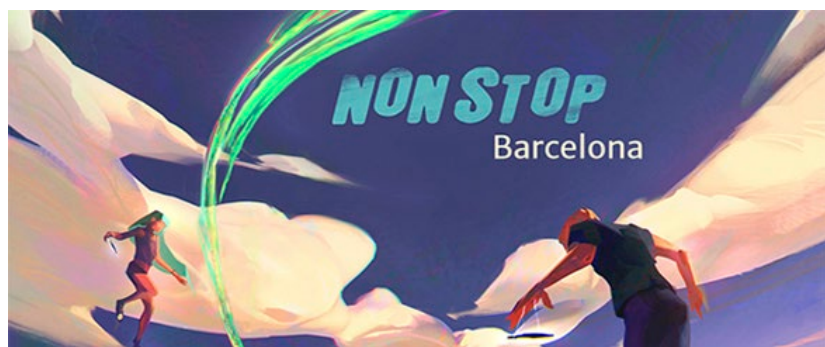


Figura 2. Cartell del seminari de NonStop Barcelona (Dominguez, 2018)

Aquest mateix concepte el vaig poder debatre amb l'artista francès Stéphane Richard per correspondència electrònica. Richard. S. (comunicació personal, 7 d'abril de 2017) explicava que, sigui quin sigui el nostre nivell de destresa, podem aconseguir resultats visualment satisfactoris i de qualitat si fem un ús correcte de la nostra intel·ligència i de les eines a la nostra disposició. El procés creatiu és, al cap i a la fi, un procés sobre la resolució de problemes. Aquests es poden dividir en d'altres de més petits fins a poder resoldre'ls amb el nostre nivell de destresa i, a partir d'allà, continuar construint la nostra obra.

Aquesta manera de veure el procés creatiu ha estat de gran ajuda a l'hora d'afrontar el projecte i cada il·lustració sense por. Afrontant l'art amb la intel·ligència i amb les eines i habilitats que tinc, he pogut aconseguir resultats satisfactoris i de qualitat per una producció audiovisual, sense permetre que la indecisió o les mancances personals en alguns aspectes tècnics m'inhabilitin com a artista.

D'aquesta manera mateixa, Richard va aconseguir passar de ésser músic a un dels artistes més reconeguts a la indústria dels videojocs i el cinema en pocs anys i sense passar per cap escola d'art.





Figura 3. Hunter Hunting (Stéphane Richard, 2017).
Ús sota la llicència CC BY-SA 4.0.

Stéphane Richard, conegut amb el sobrenom de “Wootha”, esmenta mitjançant el mateix canal de comunicació que a ell no li servia el mètode clàssic d’aprenentatge. A la revista Firestarter hi explica que “I’ve been through this, being told I’m a failure, when it’s actually the educational system that failed me” (Richard, 2018: 54). És aplicant un procés holístic d’aprenentatge i actuant amb intel·ligència davant l’art que Stéphane ha aconseguit un nivell de domini tècnic professional i arribar a treballar per grans estudis i productores. S. Richard conclou la mateixa entrevista afirmant que “I’m no genius, I’m just an average person with an average brain” (Richard, 2018: 54).

Al llarg del projecte, ha estat aquesta mentalitat la que m’ha permès afrontar els problemes de forma creativa i enginyosa. Al trobar-me amb dificultats, les he solucionat de forma analítica mitjançant la recerca i l’estudi, sobretot de grans artistes clàssics que ja han passat abans per aquests processos.

És especialment important remarcar que aquests consells per part de tots aquests artistes han estat molt importants en el meu procés creatiu al llarg del desenvolupament del videojoc, i han contribuït a fer que la meua corba d’aprenentatge sigui ascendent i positiva.

EL VIDEOJOC: UN ENCÀRREC

El projecte, ara anomenat *Clash of Myths*, es presenta des d'un primer moment com un videojoc amb un component educatiu per dispositius mòbils i ordinadors, específicament destinat a alumnes de primària, però obert a qualsevol altre tipus de públic. Així doncs, es tracta d'un joc de cartes col·leccionables digital, basat en batalles per parelles o contra la intel·ligència artificial. El videojoc enfronta a dos jugadors en partides per torns, on el jugador ha de controlar uns paràmetres numèrics per a poder guanyar: punts de vida, d'atac i de manà.¹

Al principi de la partida, cada jugador comença amb una baralla i cinc cartes a l'atzar en mà, de les quals en pot posar una o més al camp cada torn de 30 segons. Cada carta representa un personatge o criatura amb uns atributs específics. Al posar una carta al camp, el jugador pot escollir si fer-ho en posició d'atac o de defensa. La posició d'atac permet al jugador infligir dany tant als punts de vida de l'adversari com de les cartes que aquest té al camp. La posició de defensa permet que l'adversari ataquí només infligint danys en els punts de vida de les cartes, però sense infligir danys als punts de vida del jugador.



Figura 4. Camp de batalla del joc (David Oliver, 2018)



Figura 5. El joc en una fase inacabada (Oliver, 2018).

És d'especial importància recalcar que moltes d'aquestes mecàniques i condicions no estaven completament definides quan es va presentar la proposta. Donada la tipologia de videojoc, el disseny i creació dels elements visuals és quelcom crucial i s'ha de tenir en compte per tota decisió. El mínim canvi en les mecàniques pot implicar grans canvis en l'apartat visual i viceversa. Per exemple, al principi no s'havia establert un nombre concret de cartes necessari per al funcionament correcte del videojoc.

De la mateixa manera, altres factors com els elements disponibles per les cartes, les evolucions dels personatges i altres atributs d'aquests mateixos no estaven del tot establerts.

Calia prendre una decisió pel que fa a tots aquests elements i era necessari tenir en compte totes les parts implicades en el projecte: art i programació. Cada membre de l'equip havia de poder avançar en el desenvolupament del videojoc sense distraccions ni colls d'ampolla. Ha estat elemental evitar la producció de parts definitives del videojoc que després no s'hagin fet servir. No és qüestió de fer el mínim possible, sinó de

¹ Mot que en alguns videojocs s'utilitza per designar la màgia.

ser coherents amb el que cada equip i membre dins el procés de desenvolupament d'un videojoc pot assumir en el lapse de temps establert.

A continuació, es van poder establir cinc elements per les cartes: foc, aire, terra, aire i màgia (element amb característiques específiques), així com dos nivells d'evolució (I i II) i un nivell destacat de poder per les cartes ("ancestral"). Seguidament i per part de l'equip d'art, es va creure raonable crear de deu a quinze dissenys i il·lustracions per membre de l'equip, amb un total d'entre vint i trenta cartes úniques.

Una vegada establerts aquests elements, es va poder iniciar el desenvolupament visual del videojoc, no abans parlar d'una organització i repartiment de les tasques a realitzar i d'altres factors a tenir en compte.

L'EQUIP I LES TASQUES

Per l'organització de les tasques s'han tingut en compte les habilitats i metodologia de treball d'ambdós membres de l'equip d'art. En el cas del meu company Pere Albacar, es pot considerar que el seu focus al llarg de la seva trajectòria artística han estat el dibuix i la figura humana. En el meu cas, la meua trajectòria artística ha passat per la pintura i el paisatge en gran mesura, i no ha estat fins recentment que el dibuix, la figura humana i la il·lustració digital han pres un lloc central en la meua obra.

De la mateixa manera, mentre que el meu company manté fortes connexions amb el so i la música, cosa que també ha estat important pel projecte, jo he mantingut un fort vincle amb el disseny gràfic i d'interfícies, habilitats que el videojoc m'ha permès posar en pràctica al llarg del seu desenvolupament.

Donades aquestes especificitats, com a equip es va decidir que Pere Albacar realitzaria les il·lustracions on predomina la figura humana i jo les il·lustracions on criatures animals, el paisatge o altres objectes hi tenen el paper principal. Ara bé, és important remarcar la decisió de no deixar de fer una cosa o altra per part d'ambdós membres. Si quelcom està clar en el camp de l'art, és que cal sortir de la zona de confort. Igualment, Pere ha estat un component clau de l'equip a l'hora d'escollir la música i el so pel joc, donada la seva participació activa en el món de la música. Per la meua part, he estat artífex dels elements clau de la interfície d'usuari, no sense la col·laboració i aprovació de la resta de l'equip.



Figura 6. Pere Albacar (Bustek Films, 2018).

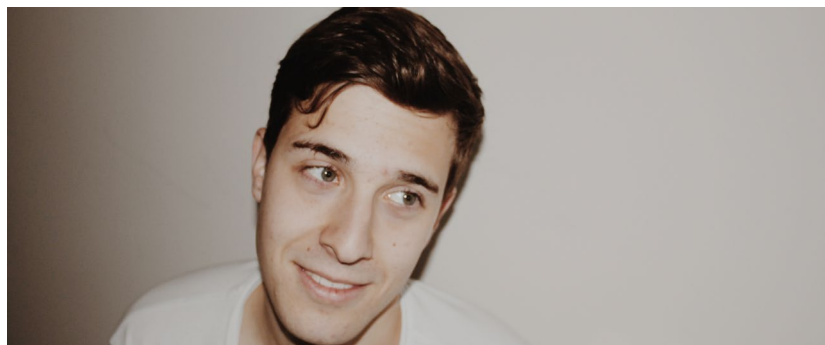


Figura 7. David Oliver (març de 2018).

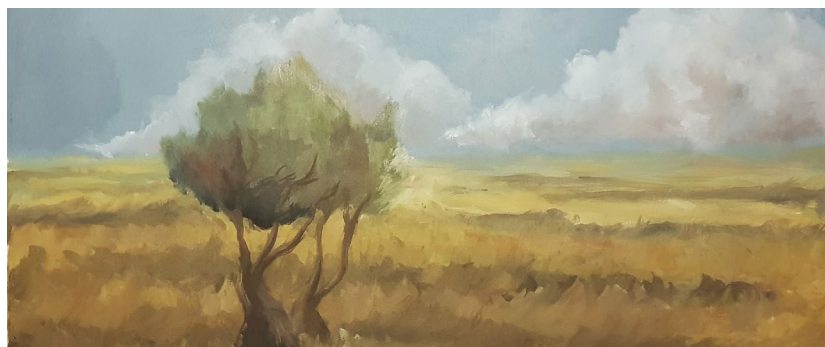
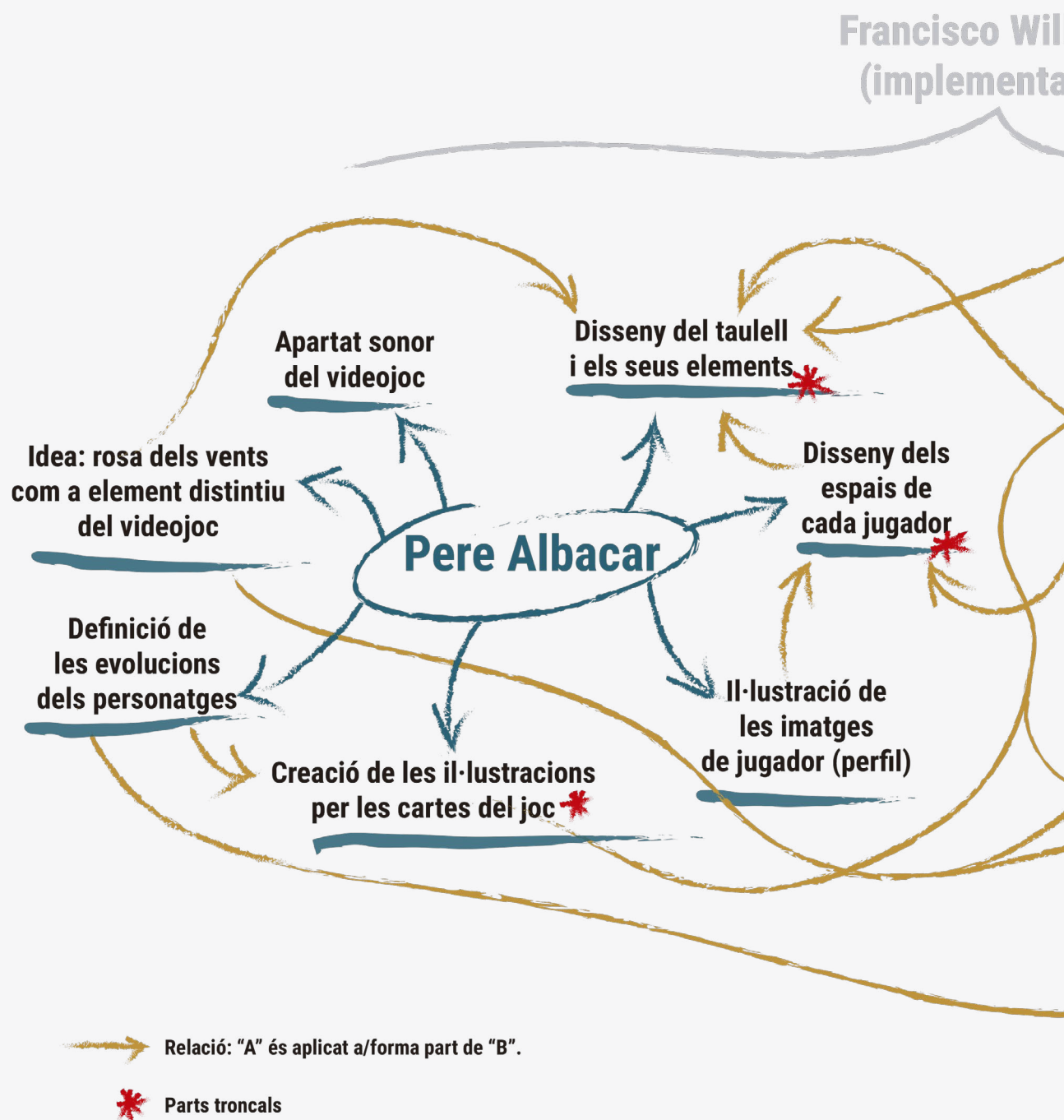


Figura 8. Pintura a l'oli de David Oliver (2016).

ORGANITZACIÓ

La metodologia de treball ha estat sempre basada en la coordinació i el treball en equip amb Pere Albacar i Fran Williams. Pel que fa al disseny i la producció de tots els elements visuals i artístics del projecte, he treballat molt de prop amb Pere Albacar, sempre escoltant-nos i decidint les coses de forma conjunta. És per aquest motiu que el present escrit no es podria contemplar sense tenir en compte el punt de vista d'en Pere Albacar en la seva memòria del projecte.



Per altra banda, el procés creatiu en general ha estat bastant obert. Cadascú ha realitzat les tasques en l'ordre que ha cregut convenient sempre que no hi ha hagut cap altra prioritat. Al començament però, Fran va expressar la urgència per definir dos elements essencials del joc: la carta i el taulell. Així doncs, es va començar desenvolupant aquests dos elements per després passar a produir tot el seguit d'il·lustracions i, finalment, les icones, logotips i altres elements.

liams
ció)

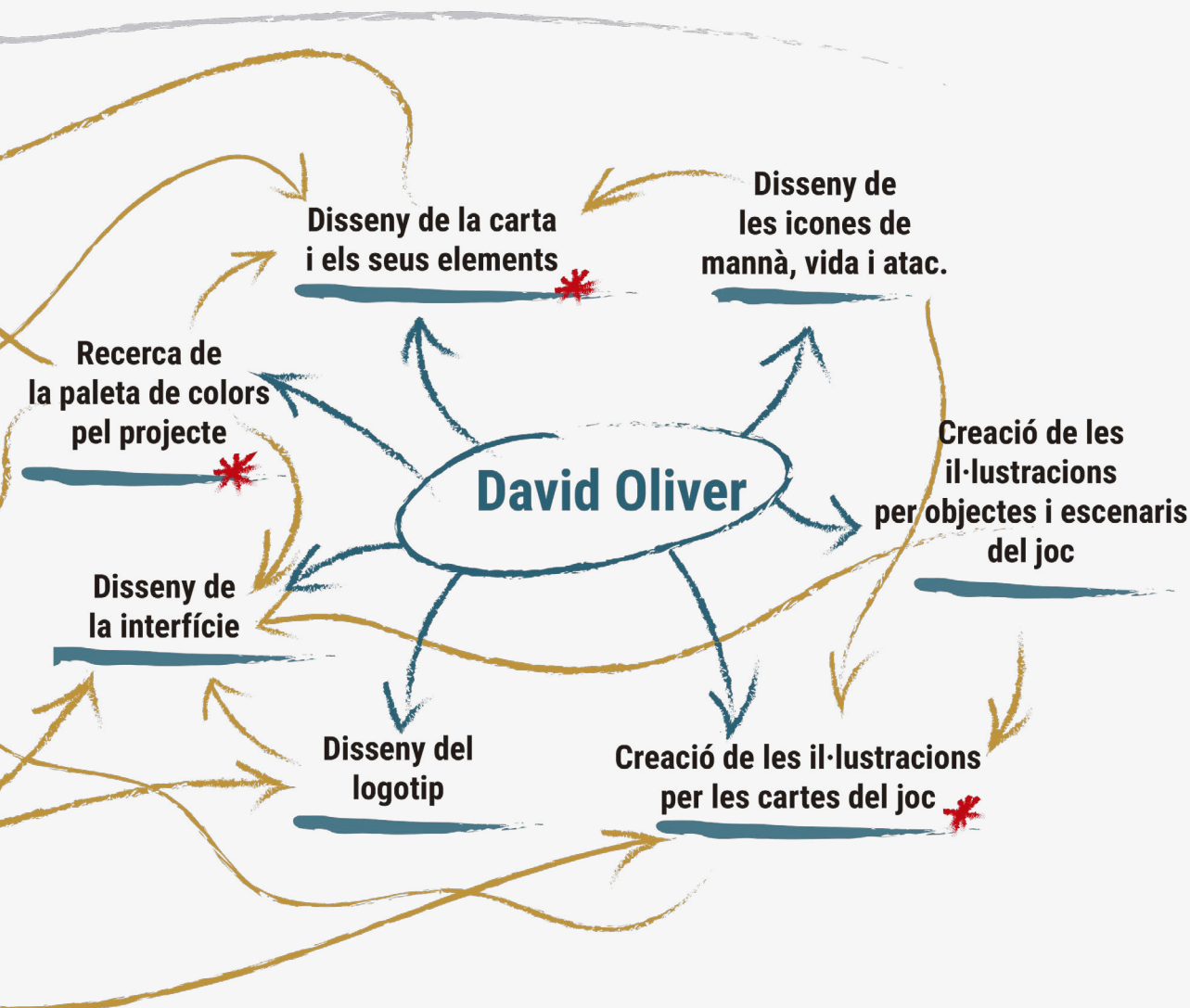


Figura 9. Esquema organitzatiu amb les tasques a realitzar per cada membre de l'equip (David Oliver, 2018).



Figura 10. Odisseu a la cova de Polifem (Jordaens, s. XVII). Domini públic.

DEFININT L'ESTIL VISUAL I LA NARRATIVA

Des de l'equip d'art s'ha partit de la idea de dissenyar una criatura o personatge per carta, així com tots els altres elements visuals necessaris en el joc. Com a creatius, hem hagut de decidir quins personatges volem dissenyar, com i per què. Evidentment, tot ha de tenir una mínima coherència. Per exemple, no és de sentit comú dissenyar un soldat futurista per una banda i una criatura de la mitologia grega per l'altra, excepte si estigués justificat per la narrativa del joc.

És per aquest motiu que es va decidir intentar fomentar l'aspecte educatiu del joc. Personalment, vaig proposar una narrativa original (d'autoria pròpia) que justificués l'existència de diversos personatges i criatures dins el mateix joc. Aquesta narrativa es basa en l'ús de mitologies i del folklore de diverses regions d'arreu del món: la mitologia grecoromana, la mitologia nòrdica, el folklore japonès i altres. Al cap i a la fi, si es tracen fils conductors entre mitologies, es pot observar que moltes criatures i personatges són compartits i varien en la seva representació visual segons els trets culturals i socials específics de la regió, moment històric o societat en qüestió.

A continuació, a la pàgina següent s'hi ha inclòs un breu escrit que narra la introducció narrativa al joc. Aquesta breu narració justifica la majoria d'elements del videojoc així com l'ús de la mitologia com base dels personatges d'aquest.

Es diu que fa molt temps, va haver-hi una època en què déus d'arreu del món poblaven les nostres terres. El cel, el mar... l'infern. Divinitats egípcies, grecoromanes, africanes, orientals... van tenir molts noms i se'n van forjar centenars de llegendes i relats.

Un d'aquests relats ens explica com un dia van voler esbrinar qui era el deu més poderós i capaç d'entre tots. Per això, van elaborar un torneig de batalles, però es tractaria de batalles amistoses en les quals no hi lluitarien els déus mateixos, sinó que criatures invocades per l'ocasió amb el seu poder màgic.

*És així com es va originar el "Xoc de Mites"
(Clash of Myths).*

La proposta va agradar als meus companys de treball i ens va permetre a l'equip d'art dissenyar personatges amb un mínim de coherència i rigor històric. Partint de criatures i objectes mitològics i folklòrics específics i de les representacions que se n'han fet al llarg de la història de l'art, n'hem creat les nostres pròpies interpretacions.

Ara bé, abans de posar-nos a treballar en les il·lustracions de tots aquests personatges i criatures, es va considerar que calia definir unes guies perquè tot l'apartat visual concordés, tenint en compte que dins de l'equip d'art hi conviurien dos estils artístics diferents. A més, calia valorar certs aspectes com el temps disponible o el format en què es mostren les il·lustracions. El temps, per una banda, no ha estat massa abundant per una producció d'aquestes característiques, i hem hagut d'acotar bastant en termes de quantitat per no afectar la qualitat en general de tots els elements. Per altra banda, el format en què es presen-

ten les cartes és la pantalla d'un dispositiu mòbil. Això implica que el detall de les il·lustracions es perd quan són escalades a una resolució tan reduïda i, per tant, el detall no ha estat quelcom rellevant. Finalment, es va definir que, dins les diferències d'estil entre artistes, s'havia de donar prioritat a un estil visual desdibuixat que, més que el detall, busqui insinuar els elements compositius i del dibuix en les il·lustracions de les cartes.

Aquest fet és quelcom molt important a tenir en compte. L'escala del joc s'ha hagut de tenir constantment sota control. Massa detall en un videojoc per dispositius mòbils pot acabar creant un soroll visual excessiu, mentre que poc detall pot acabar provocant que la percepció del joc sigui massa plana.

Al trobar-nos com a equip davant un repte com aquest, la reacció va ser acudir a altres videojocs. Existint altres videojocs de característiques similars, tals com els clàssics *Yu-Gi-Oh* i *Magic The Gathering*,

el reconegut *Hearthstone* o el més recent *Gwent*, no es pot obviar el fet que aquests mateixos ja han passat per molts problemes semblants dels quals ja se n'ha trobat solució. El videojoc de cartes *Hearthstone*, desenvolupat per Blizzard Entertainment, supera aquests obstacles mitjançant un estil visual adequat a tots els factors físics que influeixen en el joc, tals com el format, les mides o el suport.

A una entrevista amb la publicació digital IGN, Ben Thompson (director d'art de *Hearthstone*) anomena *llegibilitat* al fet que el videojoc s'adeqüi visualment als factors en qüestió. Thompson explica que en l'apartat visual un no s'hi pot excedir i que és indispensable controlar les formes en la composició. Quan un controla aquests elements, afegeix Thompson, ja no és necessari el detall perquè aquest, al cap i a la fi, no participa en la composició de l'obra. Posar l'atenció en aquests elements assegurarà un resultat visualment llegible i evocador, conclou el director d'art (Shea, 2015).

Amb tot, queda clar que les produccions anomenades a aquesta pàgina han estat referents del projecte, tant visualment com en termes de narrativa i *jugabilitat*.²

Personalment, per a poder desenvolupar el projecte adientment he hagut d'adaptar-me a noves metodologies i maneres d'afrontar la il·lustració, tal com s'explica als primers paràgrafs d'aquest escrit. Durant el funcionament del projecte, ha estat necessari generar continguts de forma ràpida, i jo no estava adaptat a aquest ritme. Malgrat això, en el món laboral no és usual que es toleri un retard en les dates d'entrega i, per tant, he hagut de buscar l'eficiència en el meu procés creatiu. Una de les eines que m'ha permès trobar aquesta eficiència ha estat el collage, que permet crear composicions de forma ràpida per a després pintar-hi a sobre. De la mateixa manera, l'ús del 3D per a crear elements inicials de cada il·lustració i la reutilització d'elements entre il·lustracions m'han permès trobar un flux de treball òptim i que s'ha ajustat correctament a les dates establertes.



Figura 11. Thompson (dreta) amb Steven Chang, dissenyador de jocs a Blizzard (Xuan Shisheng, 2018).
Ús sota la llicència CC0 1.0.

²Qualitat d'un videojoc relativa al grau d'entreteniment que pot proporcionar.



ART I DESENVOLUPAMENT VISUAL

Figura 12. Il·lustració del *Tengu*, una criatura del folklore japonès i part de les cartes de *Clash of Myths*.

Arribats a aquest punt del treball, és evident que el projecte ha resultat un repte, tant intel·lectual com tècnic. Artistes com Stéphane Richard o Ben Thompson han resultat peces clau del progrés personal al llarg del desenvolupament del projecte. Lentament però sense dubtar, he pogut assimilar el que aquests artistes pretenen transmetre per, a continuació, aplicar-ho al projecte. Així doncs, els punts que precedeixen aquest paràgraf parlaran de la part pràctica del projecte, però sense deixar de parlar de referents. Donat que cada element visual ha requerit una recerca específica, s'anomenaran diversos antecedents, referents i fonts d'inspiració per les parts desenvolupades.

Tal com està indicat al punt anterior d'aquest escrit, per la realització de les il·lustracions i com a equip ens hem basat en mitologies i el folklore de diverses regions i cultures d'arreu del món. Per cada disseny o il·lustració, hi ha hagut un procés de recerca i estudi visual basat ja sigui en representacions d'altres artistes anteriors, o en el món que ens envolta (fotografia, estudis o altres produccions actuals).

A continuació doncs, s'hi exposen les imatges realitzades de forma cronològica, juntament amb mostres del procés de treball, com per exemple esbossos, fotografies o models en tres dimensions. Com s'explicarà a continuació, l'estil de les imatges sempre ha estat coherent amb el nucli del videojoc i no és possible desvincular-lo del context en què s'ha desenvolupat el projecte i tots els factors que hi influeixen.

Així doncs, els primers elements a desenvolupar van ser els elements que componen el nucli del videojoc: la carta, de la que me'n vaig encarregar jo, i el taulell, que va ser responsabilitat d'en Pere.



LA PALETA I LA CARTA

Per la il·lustració de la carta, el taulell i altres elements del videojoc calia abans definir una paleta de colors coherent i única per a tots els elements de la interfície del projecte. A l'hora de definir la paleta en qüestió, la mirada de l'equip es va dirigir per una banda als jocs de cartes de paper tradicionals i, per l'altre, a altres jocs similars ja anomenats anteriorment en aquest escrit.

Un dels primers jocs de cartes col·leccionables i de rol va ser *Magic: The Gathering*, el qual és considerat el precursor dels jocs de col·leccionables moderns i va establir les bases que la majoria de jocs posteriors han emulat. El disseny de les cartes de *Magic* és senzill i de colors clars, sovint amb textura. Les icones tenen una forta presència en el disseny de les cartes, que a més poden variar en color segons l'element del personatge representat. El format de les cartes del joc és rectangular i vertical.

Hearthstone, un joc de cartes actual per a dispositius mòbils i consoles de videojocs, també fa ús d'una paleta de colors bastant neutra i clara pel que fa al fons de la carta, mentre que s'hi poden observar colors més saturats en les icones i les il·lustracions. De la mateixa manera que *Magic* i *Hearthstone*, *Gwent*, un altre joc de cartes col·leccionables actual desenvolupat per l'estudi polonès CD Projekt Red, fa ús d'una paleta de colors basada en tons metàl·lics i marronosos.

Així doncs, després d'examinar amb atenció aquests jocs, vaig definir una paleta de colors pel projecte, amb una gamma de tons marronosos i daurats. Aquesta paleta ha servit a l'equip d'art per dissenyar la carta, la interfície i el taulell de forma consistent.

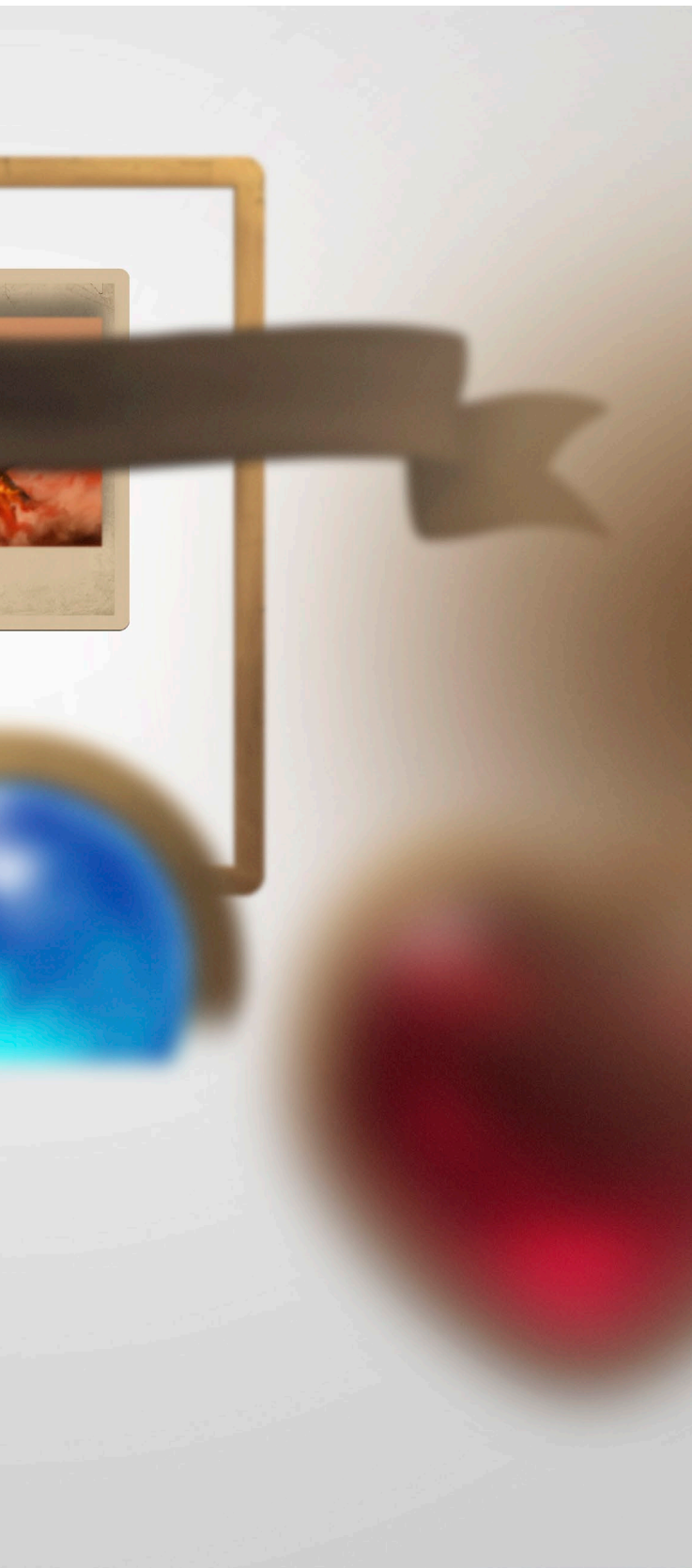


Figura 13. Muntatge dels elements de la carta (David Oliver, 2018).



Figura 14. Carta de Magic: The Gathering (2017).
Ús sota la llicència CC BY-SA 4.0.



Figura 15. Carta de Hearthstone, captura de antalla
(Daniel Garrido, 2017).
Ús sota la llicència CC BY 2.0.



Figura 16. Paleta de colors principal de *Clash of Myths* (David Oliver, 2018).

A continuació, es va decidir (seguint els mateixos exemples i referents) que el format de la carta seria vertical. Era necessari que el disseny de la carta continguéss un fons, un o més marcs de contingut, la il·lustració central, una secció de títol, una secció d'informació sobre el tipus de carta, un quadre de text per la descripció del personatge i una sèrie d'icones per representar els valors numèrics de vida, atac i màgia a la carta.

Així doncs, em vaig disposar a generar una sèrie de *mockups*³ sobre possibles dissenys de la carta. Aquests primers dissenys van servir per determinar la distribució i la mida dels elements dins la carta.

El disseny escollit per l'equip es pot veure a la figura 19. Aquesta distribució contempla un espai superior pel títol seguit d'una secció amb les característiques de la carta (evolució, element i especialitat). La imatge queda situada al centre de la carta, precedida per una secció de text que inclou la descripció del personatge o criatura mitològica. A la part inferior s'hi poden observar les principals icones de la carta.

Amb el disseny establert, vaig poder passar a il·lustrar la carta. Fran, que es trobava desenvolupant la part tècnica del projecte amb el motor gràfic⁴ Unity, necessitava cada element de la carta per separat. La tasca del motor gràfic és agafar aquests elements i tornar a renderitzar-los junts dins el programa, de tal manera que facilita una gestió més específica de cada part i secció de la carta o objecte. Així doncs, des de l'equip d'art s'havia d'il·lustrar cada element de la carta i el taulell de forma unificada, però tenint en compte que després havien de ser separables del conjunt global.

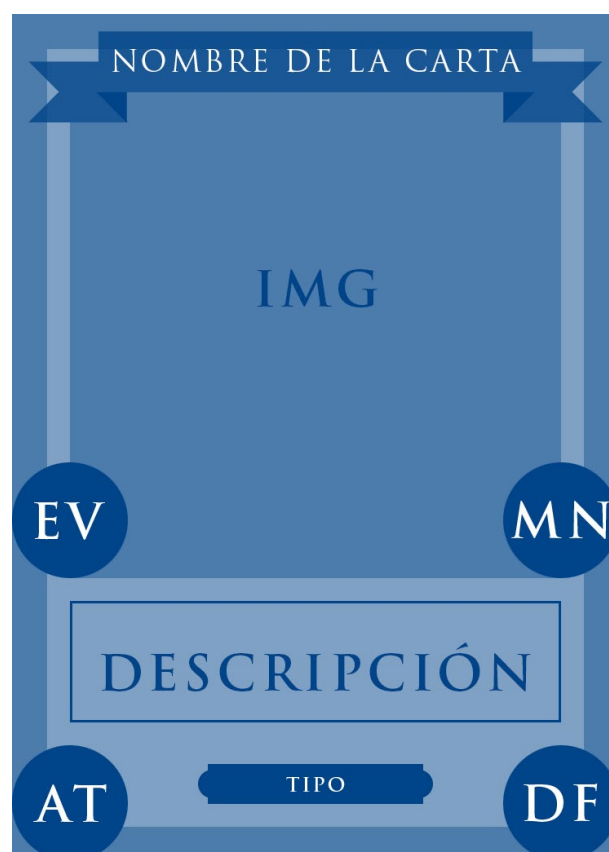


Figura 17. Prova de disseny nº1 (David Oliver, 2018).

³ Terme d'ús abundant en el camp del disseny gràfic. Maqueta, prototip.

⁴ Mòdul d'un motor de joc que ofereix funcionalitats gràfiques per a la programació.



Figura 18. Prova de disseny nº2 (David Oliver, 2018).



Figura 19. Prova de disseny nº3 (David Oliver, 2018).

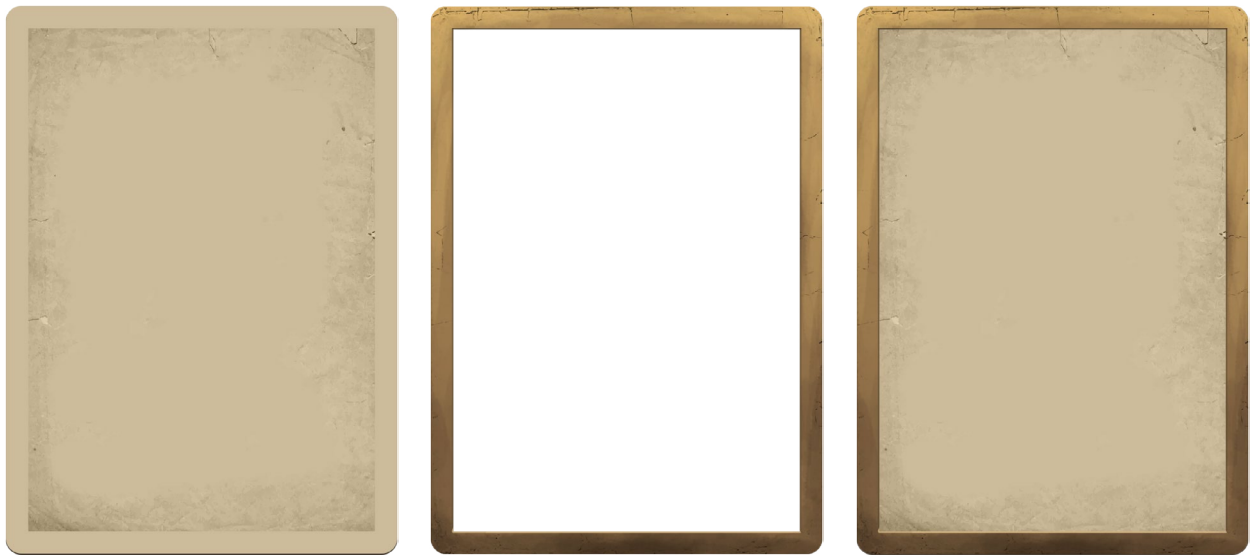


Figura 20. Fons i marc de la carta separats (1 i 2) i junts (3) (David Oliver, 2018).

En primer lloc, es van il·lustrar el fons i el marc de la carta (vegeu la figura 20) fent ús de la paleta de colors establerta anteriorment, tal com es mostra a la figura 16, i de diverses textures i pinzells. Pel marc de la carta es va fer servir un degradat vertical de clar a fosc. El color de fons és més clar i neutre per no saturar la carta, ja que són altres elements els que han de destacar.

El següent pas va ser crear la secció del títol de la carta, la qual havia de destacar sense saturar massa la imatge global de la carta. Així doncs, em vaig disposar a fer servir els tons foscos de la paleta de colors per il·lustrar una forma corbada similar a la d'una cinta, trencant així amb les línies rectes de la carta. La secció de títol es troba a la part superior de la carta i el text queda inscrit dins de la il·lustració.

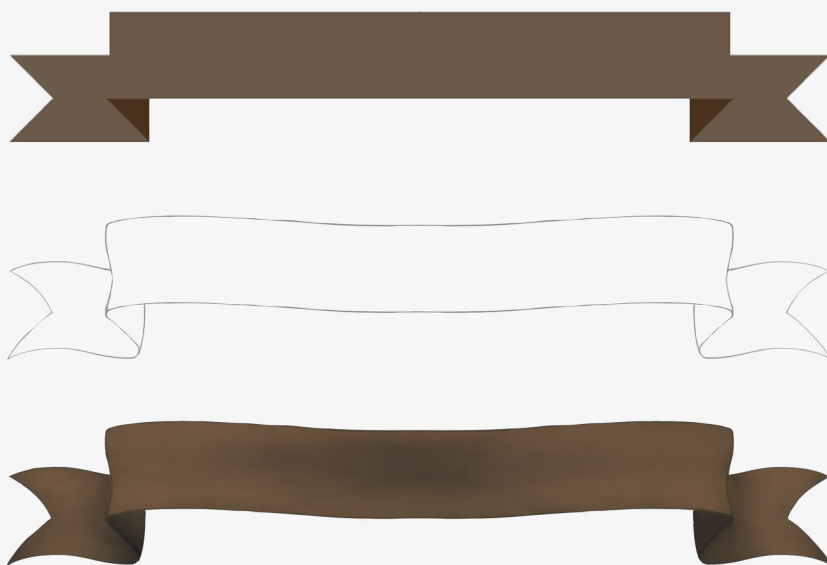


Figura 21. Disseny de la secció del títol de la carta (David Oliver, 2018).

Una vegada il·lustrades les bases de la carta, calia dissenyar les icones de la carta pels punts d'atac, vida i màgia. Per aquesta última, vaig recórrer a l'objecte més obvi: una esfera màgica. En la majoria de produccions audiovisuals i videojocs, el mannà és normalment de color blau, així que vaig establir una paleta de tons blaus i vaig il·lustrar una esfera llampant de vidre.

Per les icones d'atac i vida, vaig seguir la mateixa metodologia, basant-me en una punta de fletxa i en la icona que normalment es

fa servir per representar un cor (un triangle vermell amb dos lòbuls) respectivament. Aquesta última icona ha estat associada al cor i a la salut des de fa centenars d'anys. De fet, la primera representació estilitzada del cor de la que en queda constància data del segle XVI, i a l'edat medieval ja es representava amb una forma semblant a la del préssec (Aldersey-Williams, 2014: 132-133).

Per aquest motiu, la icona dissenyada per representar els punts de vida ha estat la del cor, amb una paleta de colors càlida.

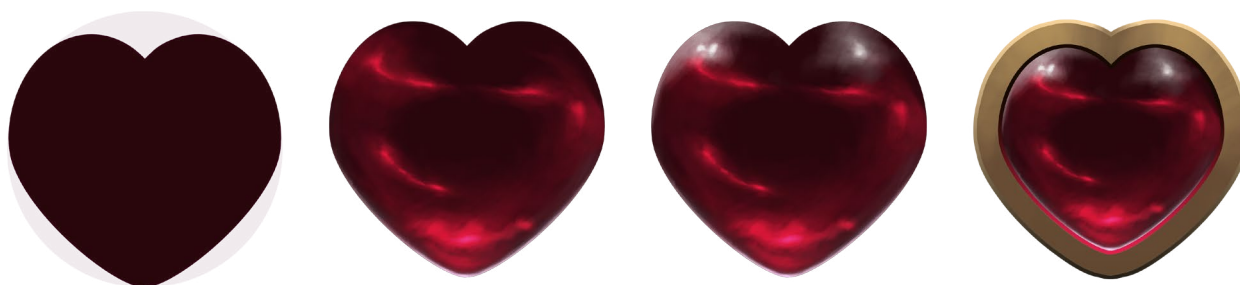


Figura 22. Procés d'il·lustració de la icona la vida de la carta (David Oliver, 2018).



Figura 23. Procés d'il·lustració de la icona del mannà de la carta (David Oliver, 2018).

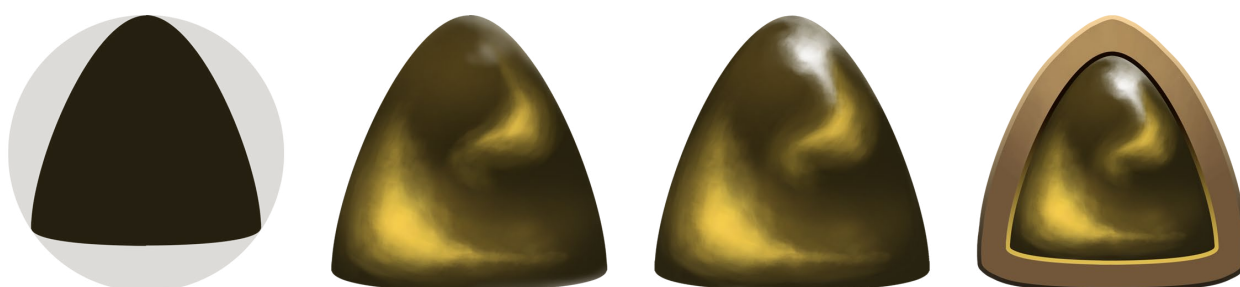


Figura 24. Procés d'il·lustració de la icona la vida de la carta (David Oliver, 2018).



Figura 25. Nivell evolutiu I (David Oliver, 2018).

Una vegada dissenyades les icones anteriors, només faltava il·lustrar dues icones més: les icones del nivell evolutiu de les cartes (I i II) i la icona de les cartes ancestrals, aquelles que són superiors a les normals. Pels nivells evolutius, vaig crear les icones dels nombres romans “I” i “II”, mentre que per la icona ancestral vaig decidir il·lustrar un raig, donat el significat d’aquest en la mitologia (en la mitologia grega, el raig és un element distintiu de Zeus, i sovint simbolitza poder o destrucció).



Figura 26. Nivell evolutiu II (David Oliver, 2018).



Figura 27. Icona de carta ancestral (David Oliver, 2018).



Figura 28. Il·lustració de la carta amb tots els elements i icones (David Oliver, 2018).



Figura 29. Disposició dels elements dins la carta (David Oliver, 2018).



Figura 30. Carta Tengu amb tots els elements específics de la carta (David Oliver, 2018).

LES CRIATURES

Els personatges i criatures són un dels elements principals del projecte i, per tant, s'ha destinat molt temps i recursos a il·lustrar-los digitalment. El disseny de personatges no és quelcom senzill, i el mínim error en el procés pot resultar fatal pel disseny. Hi ha diversos factors que influeixen en el disseny del personatge, el control dels quals és indispensable. És evident que en l'àmbit tècnic podríem parlar d'anatomia, composició, línia, color..., però abans hi ha uns factors que considero més importants.

Tal com menciona Brian Tillman (2011: 4-9), és la combinació d'arquetips, narrativa, originalitat, formes, estètica i referència el que permet que un disseny d'un personatge sigui sòlid i correcte. En el cas de *Clash of Myths*, els tres primers factors vénen determinats pel personatge mitològic del qual es parteix. L'arquetip i la narrativa van lligats de l'essència que aquest personatge ha pres al llarg de la història. Pel que fa a l'originalitat, s'ha pogut explorar en com cada membre de l'equip de belles arts ha representat els personatges i criatures partint de les referències disponibles. És convenient destacar la importància d'aquestes últimes.

En primer lloc, pels dissenys dels personatges del projecte s'ha acudit a artistes anteriors i als grans mestres de la història de l'art. Ha estat necessari observar amb atenció com s'ha representat cada personatge i criatura al llarg de la història. Per altra banda, el món que ens envolta ha resultat essencial per resoldre problemes tècnics en l'obra: fotografies i inclús textures de la nostra quotidianitat han acabat formant part del material gràfic generat, no sense dificultats. Com bé diu Tillman (2011) "it is one thing to use reference, and it is another thing to let the reference use you" (: 7),

explicant que també és necessari controlar quines i com es fan servir les referències.

Un altre punt important en la mateixa mesura que els altres, com ja he anunciat, és l'estètica. El disseny d'un personatge ha de resultar interessant i cridar l'atenció del jugador o espectador, i és quelcom que s'aconsegueix tenint cura de l'estètica. Segons afegeix Tillman (2011) "the way a character looks determines whether the viewer likes, dislikes, connects with, sympathizes with, or anything else" (: 9).

És per això que ha estat important destacar certes característiques dels dissenys dels personatges, exagerant algunes parts o prenent alguna llicència pròpia.

El ciclop

Per posar un exemple, el primer disseny que vaig realitzar va ser el del ciclop. La dificultat d'aquest personatge estava en l'anatomia i en evitar representar-lo de forma massa usual. En la majoria de representacions anteriors de l'ésser, aquest hi apareix com un gegant nu d'un o tres ulls i, en algunes ocasions, amb alguna peça de roba. Pel projecte, necessitava convertir aquest personatge en quelcom més amenaçador. Així doncs, vaig incloure en la il·lustració certs objectes, tals com armes, cinturons i un escut (vegeu figura 37) que atorguen al personatge certa essència de guardià o guerrier.

A continuació s'hi pot observar el procés de creació del personatge, des de l'esbós fins al resultat final. Per aquesta il·lustració, vaig intentar encertar el joc de valors en blanc i negre per a després posteriorment afegir el color a altres capes de l'arxiu. Finalment, vaig afegir textura al disseny mitjançant la fotografia i l'ús de pinzells adequats per la tasca.



Figura 31. Gravat d' Erasmus Francisci on hi apareix un ciclop, una de les referències pel disseny en qüestió (Francisci, 1627-1680). Domini públic.



Figura 32. Pintura de Polifem, una altra de les obres que ha servit com a referència (Heinrich Wilhelm, 1802). Domini públic.

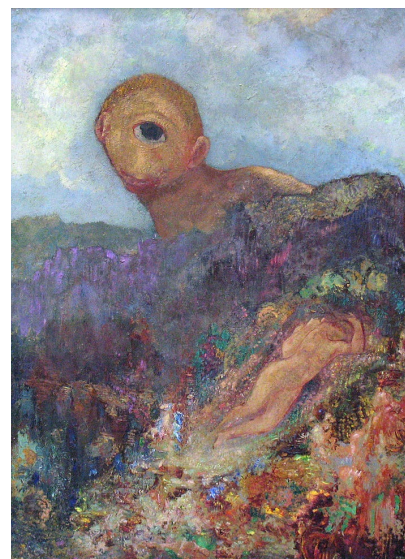


Figura 33. *El Ciclop*, una tercera referència per la il·lustració (Redon, 1898-1900). Domini públic.



Figura 34. Primer esbós del Ciclop, on hi cercava un cert grau de clarobscur (David Oliver, 2018).



Figura 36. El Ciclop: primeres capes de color en grisos, cercant un joc de valors correcte (David Oliver, 2018).



Figura 35. En el segón esbós s'hi busca la línia dels contorns (David Oliver, 2018).

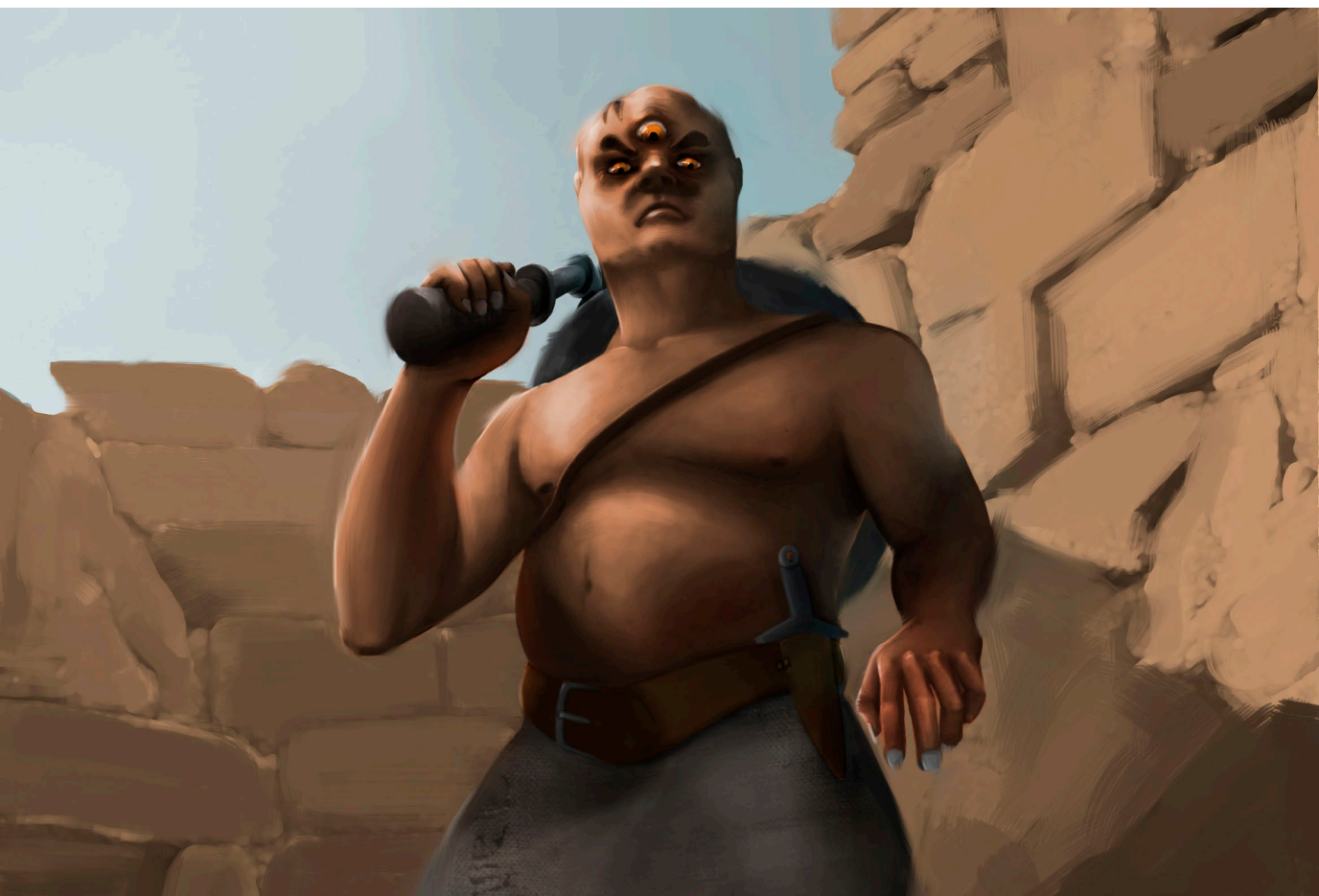


Figura 37. El Ciclop: aplicant les capes de color, els detalls, el fons i les textures (David Oliver, 2018).



El Basilisc

De la mateixa manera que el ciclop, el basilisc és un ésser de la mitologia grega. Els relats el descriuen com el rei dels serpents, de mirada mortal i temut a Europa durant l'època medieval. Al llarg de la història de l'art, sovint s'ha representat com una serp de grans dimensions amb cresta i, en algunes ocasions, amb bec i potes de gall o característiques d'altres animals.

⁵ Esbós de dimensions reduïdes.

La pintura digital del Basilisc ha estat realitzada a partir d'un *thumbnail*⁵ (figura 39) en el qual s'hi ha establert la composició de la imatge. Pel basilisc he decidit mantenir el disseny similar al d'una serp gegant, afegint la cresta i descartant altres parts com el bec. Després, s'hi han afegit els valors en blanc i negre, seguint la mateixa metodologia que amb el ciclop.



Figura 38. Il·lustració digital final del Basilisc (David Oliver, 2018).



Figura 39. Exploració de la composició de la peça (David Oliver, 2018).



Figura 40. Il·lustració digital final del Khalkotauroi (David Oliver, 2018).

El Khalkotauroi

Creats pel deu de la foc, Hefest, els Khalkotauroi eren toros amb els peus i les boques de bronze que escupien foc per la boca, tal com relata Apol·loni Rodi a la epopeia grega *Les Argonàutiques*.



Figura 41. Primeres capes de pintura digital sobre el model 3D d'un toro (David Oliver, 2018).



Figura 42. Primeres capes a color sobre la il·lustració del Khalkotauroi (David Oliver, 2018).

Figura 43. Il·lustració digital sense fons del Tengu
(David Oliver, 2018).



El Tengu

Aquests rars personatges són éssers sobrenaturals del folklore japonès, que normalment prenen forma humana. Sovint són representats amb ales de corb, pell vermella i un nas inusualment llarg.

Pel procés de creació d'aquest disseny vaig començar realitzant una sèrie d'esbossos per esbrinar quina era la posició més interessant (vegeu la figura 44). Una vegada escollida aquesta, vaig passar a pintar la silueta mitjançant colors plans. Finalment, vaig generar els detalls de la il·lustració a partir fotografies reals d'armadures japoneses, teixits i màscares de Tengu.



Figura 45. Màscara de Tengu, referència per la cara del personatge. Ús sota la llicència CC BY-SA 2.5.

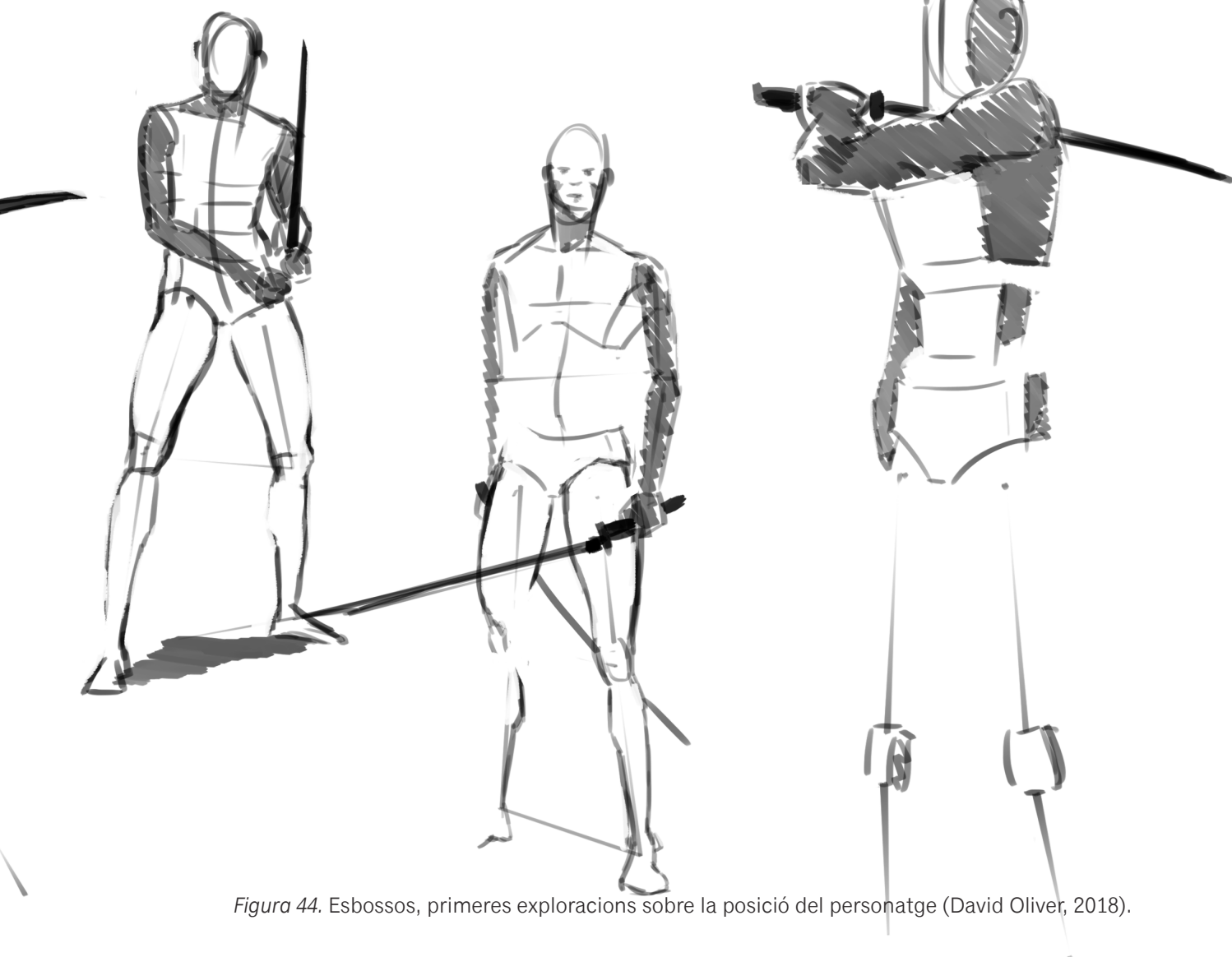


Figura 44. Esbossos, primeres exploracions sobre la posició del personatge (David Oliver, 2018).

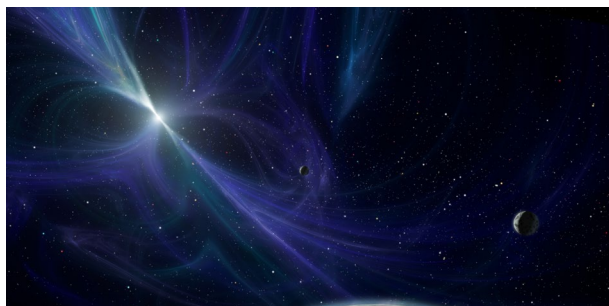
LES CARTES MÀGIQUES

El videojoc, a més dels personatges, compta amb una sèrie de cartes “màgiques” que no tenen punts d’atac ni de defensa o vida. Aquestes cartes funcionen a manera d’encanteri o conjur d’un sol ús. Quan el jugador fa servir aquest tipus de cartes, tenen un efecte en concret i no perduren en el camp de batalla.

Així doncs, es van considerar quatre cartes màgiques específiques, amb un efecte diferent a realitzar cadascuna d’elles: carta destructora, cara per obtenir punts de mannà, carta per obtenir punts de vida i una carta “mirall” per retornar els atacs a l’enemic. Durant la duració del projecte, he desenvolupat les tres primeres cartes màgiques, mentre que ha estat Pere Albacar qui ha creat la quarta i última carta.

La carta del mannà

Donat que la carta i la icona de mannà fan referència al mateix paràmetre, a l’hora de realitzar aquesta pintura digital vaig decidir reutilitzar la icona (vegeu la figura 23) i afegir-hi més significat. Com s’indica al paràgraf que precedeix aquest, la carta màgica de mannà atorga poder màgic addicional a qui utilitza la carta. És per això que, partint de la icona, vaig voler explorar el concepte d’un raig d’energia emès per aquesta. Per aquesta idea vaig prendre de referència els púlsars i les estrelles de neutrons, que emeten potents ones de radiació, la qual es percep com a llum.



La carta de la vida

De manera similar que amb la carta del mannà, la carta de la vida parteix de la icona dissenyada prèviament per aquest paràmetre (vegeu la figura 22). Per aquesta pintura, vaig trobar molt interessant jugar amb una combinació de verds i magentes, colors complementaris. Igualment que amb la carta del mannà, vaig decidir il·lustrar un raig d’energia que emana amb potència de la figura principal (vegeu la figura 48).

La carta de la destrucció

La carta màgica en qüestió difereix de les dues anteriors pel que fa al concepte. La carta de la destrucció és una carta ofensiva i, com a tal, la pintura que l’acompanyés havia de ser més violenta. Així doncs, vaig explorar el concepte d’un martell gegant que impacta contra una àrea de terra, resultant en un paisatge devastador. Al principi la intenció era suggerir una mà que agafava el martell d’entre els núvols, com si es tractés d’una divinitat. Al final però, vaig decidir il·lustrar només el martell per a deixar que la imaginació del jugador completi la imatge.

Com s’ha esmentat al principi d’aquesta secció, el procés tècnic d’aquesta pintura ha estat diferent (vegeu les figures 51-55). Per aquest cas, vaig dibuixar el martell en perspectiva, fent ús de diversos punts de fuga amb cura i d’un angle de visió picat. Una vegada aplicat el joc de valors en blanc i negre, vaig procedir a aplicar les textures, el detall i, després, el fons. Per les textures, la intenció ha estat simular la pedra, amb un estil estètic grecoromà. De fet, la part central daurada del martell conté una secció del fris del Partenó d’Atenes en forma de textura (vegeu la figura 50).

Figura 46. Il·lustració del sistema estelar PSR B1257+12, amb un estel de neutrons (NASA). Domini públic.

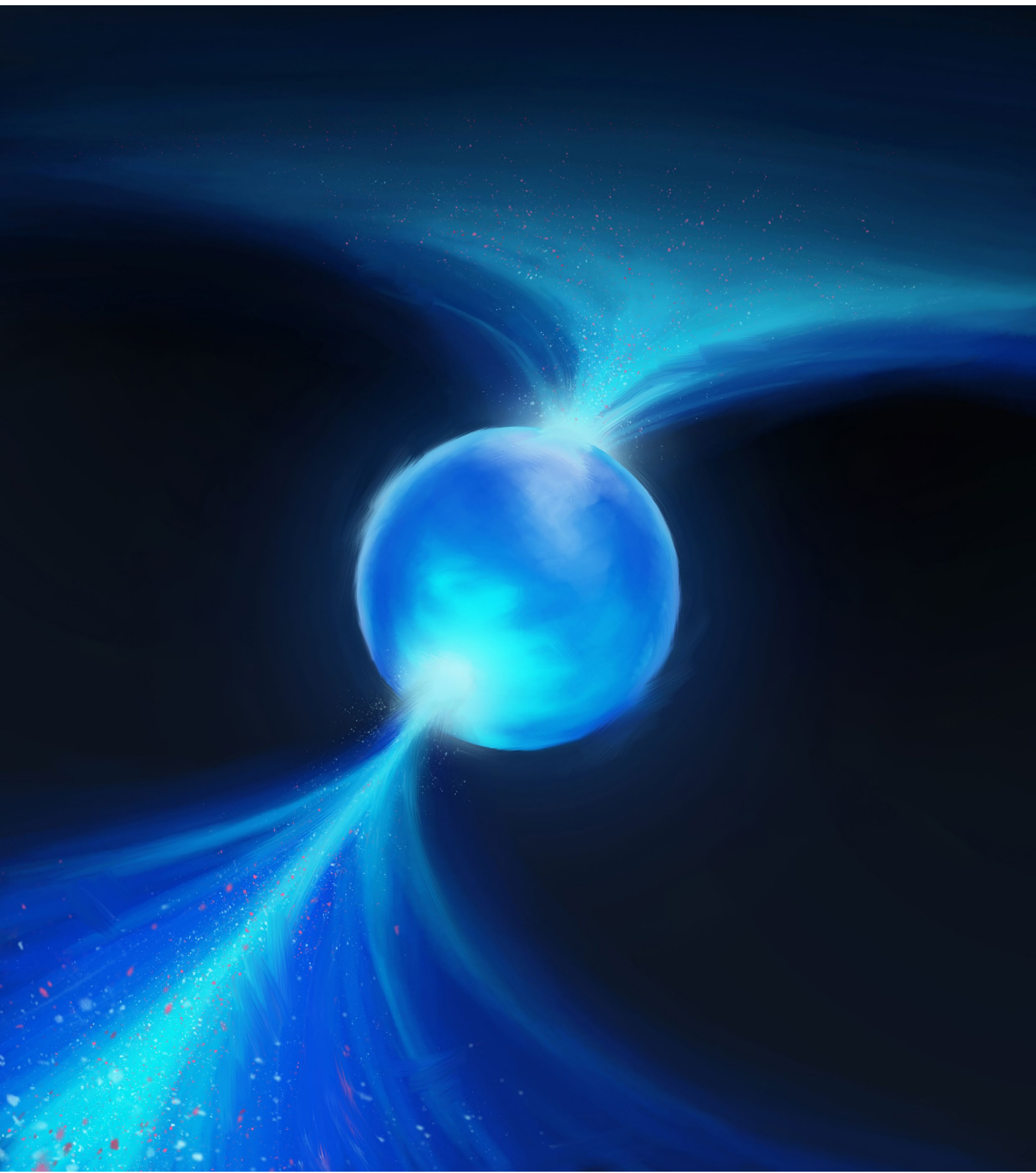


Figura 47. Pintura digital final de la carta del mannà (David Oliver, 2018).

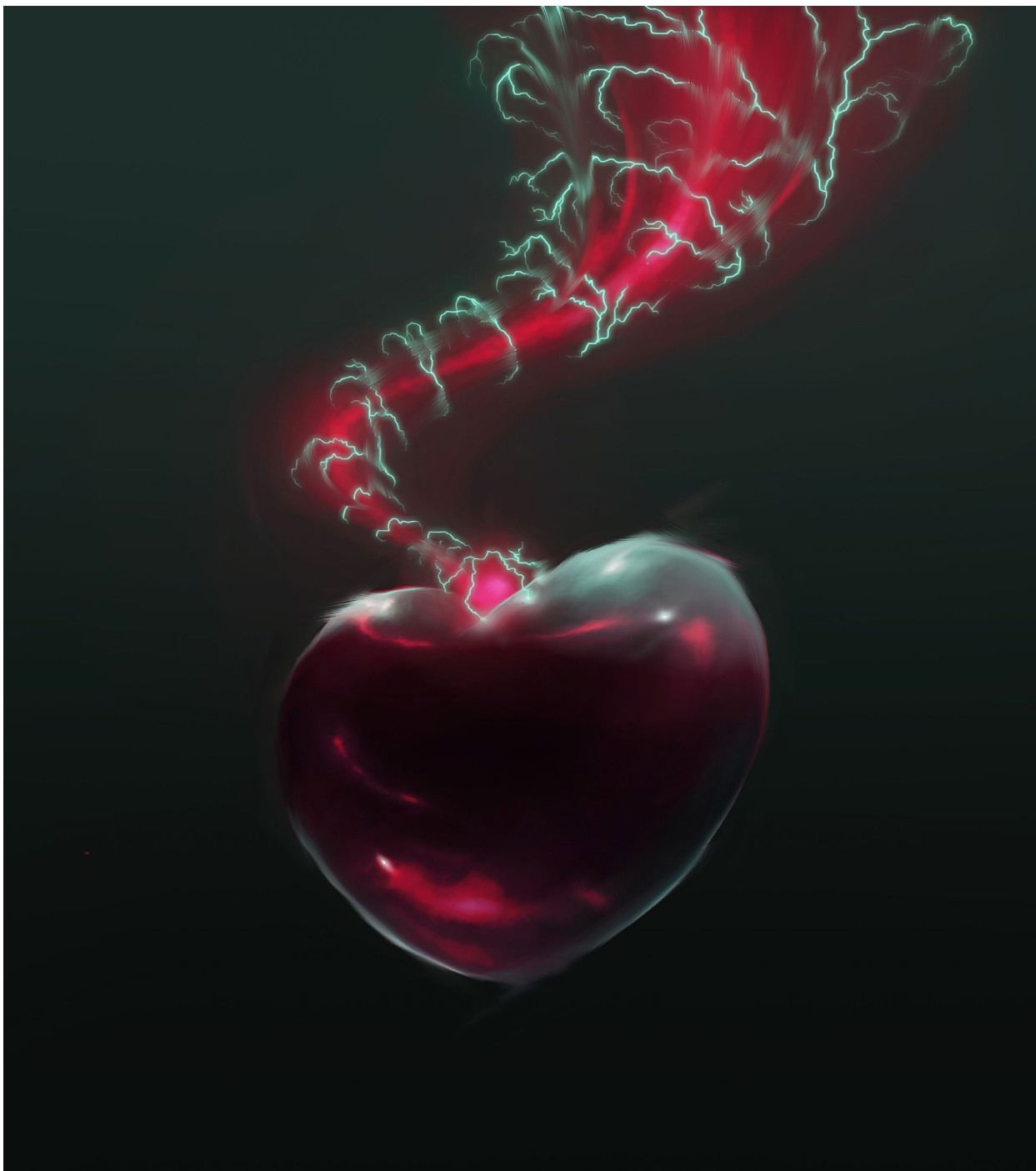


Figura 48. Pintura digital final de la carta de la vida (David Oliver, 2018).



Figura 49. Pintura digital final de la carta de la destrucció (David Oliver, 2018).



Figura 50. Ampliació del martell, on s'hi pot observar la textura del fris del Partenó (David Oliver, 2018).

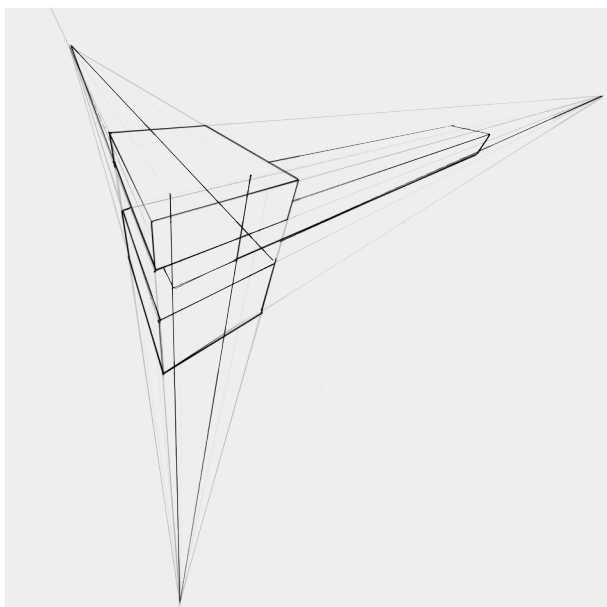


Figura 51. Estudi de la perspectiva del martell (David Oliver, 2018).

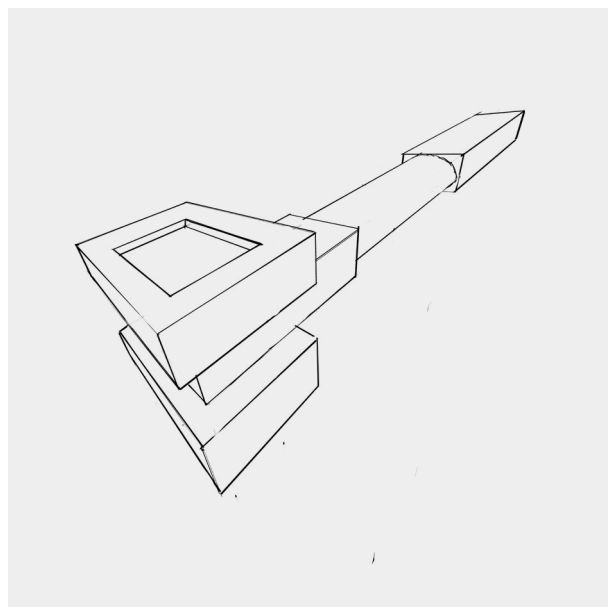


Figura 52. Contorns depurats del martell (David Oliver, 2018).

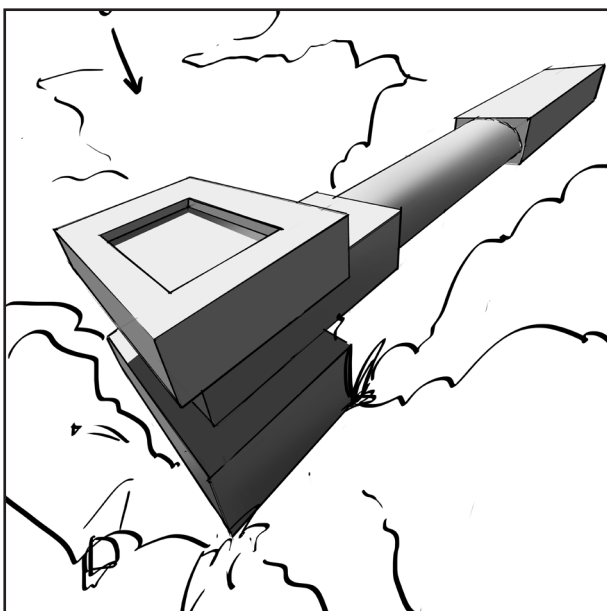


Figura 53. Primera capa de valors en l'escala de grisos (David Oliver, 2018).



Figura 54. Aplicant més detall i textura al martell (David, Oliver, 2018)



Figura 55. Aplicant el color i el fons a la il·lustració (David, Oliver, 2018).

ELS OBJECTES

A més dels elements dels quals s'ha parlat fins ara en aquesta memòria, també era necessari il·lustrar uns objectes en concret. Donat que algunes cartes poden evolucionar i esdevenir criatures més poderoses, era necessari implementar un cert nivell de dificultat. En conseqüència, és necessari que els jugadors obtinguin una quantitat específica d'objectes especials per poder evolucionar les cartes. Aquests objectes són la “pedra filosofal” i la “poció”.

Pel disseny d'ambdós objectes vaig acudir a referències fotogràfiques amb l'objectiu de realitzar uns estudis previs a la peça final.

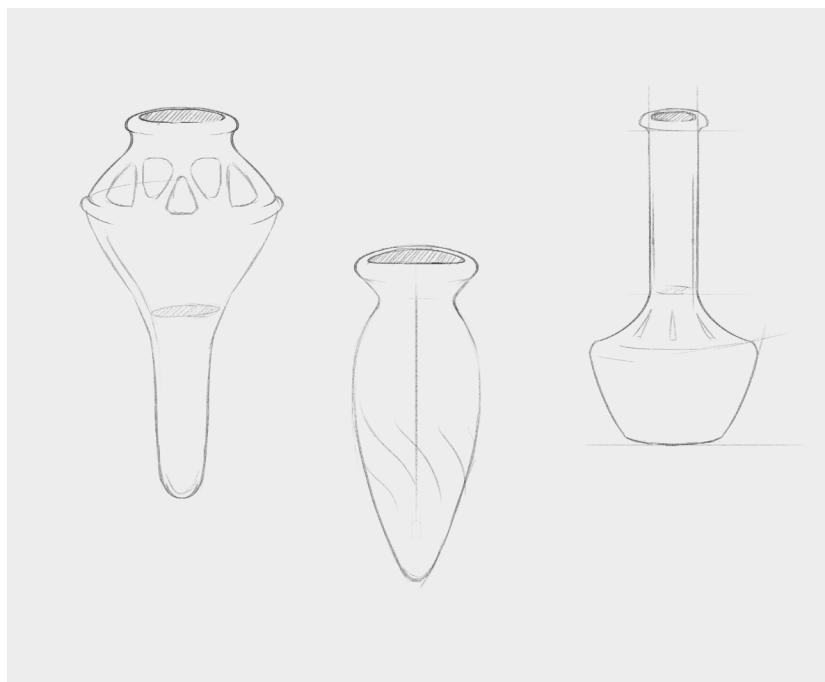


Figura 56. Esbossos previs per l'objecte de la poció (David Oliver, 2018).

Per l'objecte de la poció, es van realitzar estudis previs per establir la forma de l'ampolla (vegeu la figura 56). Després, es va escollir la forma que resultava més interessant i es va pintar de forma digital, mitjançant l'ús de referències fotogràfiques i al natural.



Figura 57. Pintura digital de l'objecte en dos colors diferents (David Oliver, 2018).



Figura 58. Estudis per la pedra filosofal (David Oliver, 2018).

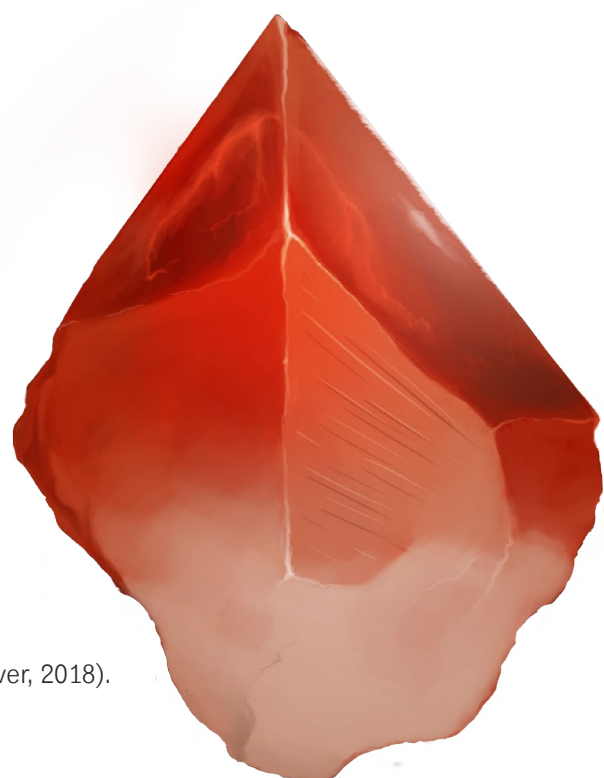
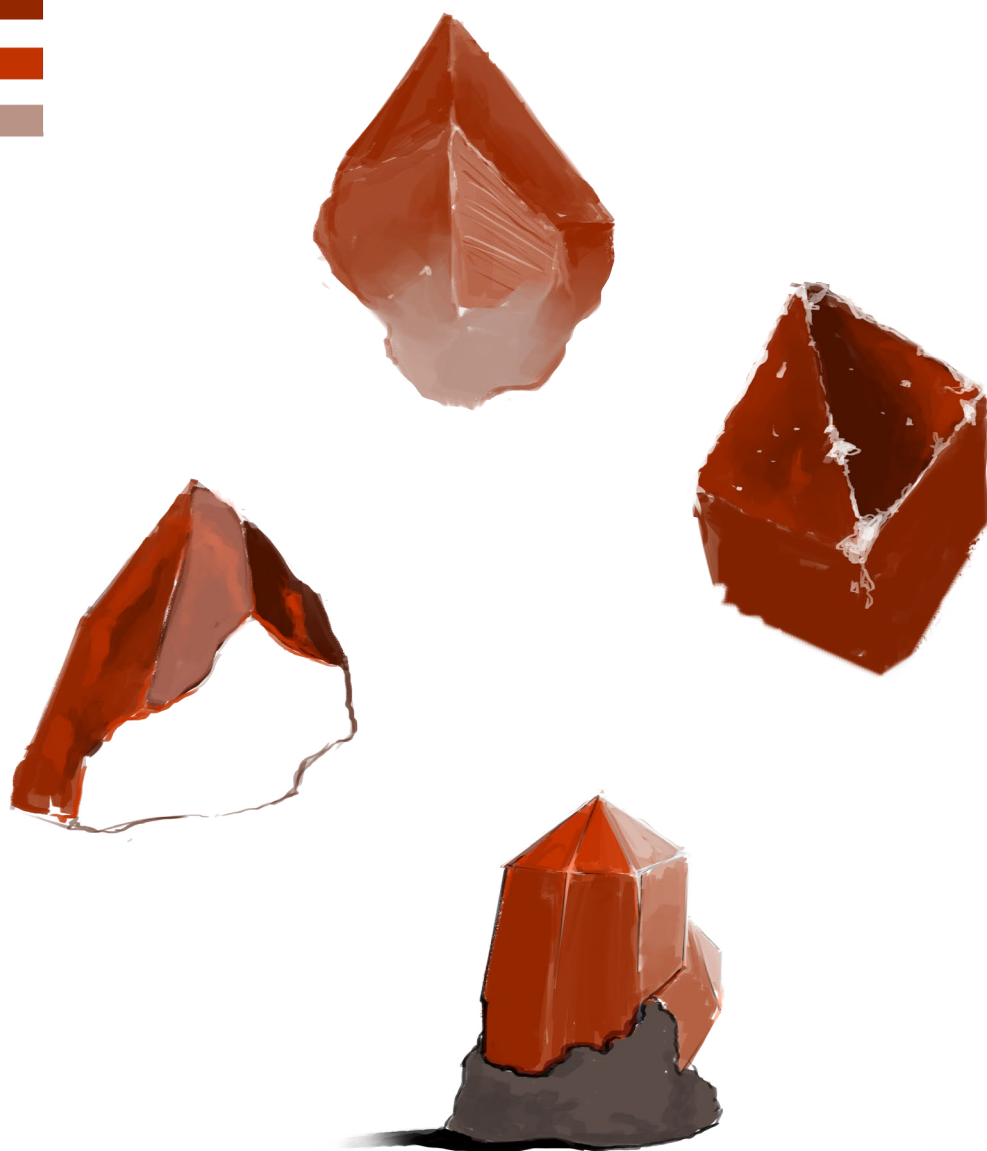


Figura 59. Pintura digital final de la pedra filosofal (David Oliver, 2018).

EL LOGOTIP

Una de les últimes tasques a realitzar ha estat dissenyar el logotip del videojoc. El projecte ja tenia nom i calia crear-ne la imatge: *Clash of Myths*.

Un dels elements que formen part de la identitat del projecte és la rosa dels vents. Això es deu al fet que el videojoc inclou personatges de mitologies d'arreu del món. Va estar Pere Albacar qui, al dissenyar el taulell del joc, va proposar la idea d'utilitzar el símbol en qüestió com a element distintiu i part de la imatge del projecte.

Seguidament i a partir d'aquesta idea, vaig il·lustrar una rosa dels vents fent servir una paleta de colors formada per colors daurats presents a la paleta de colors del videojoc. En el disseny gràfic, és important establir una silueta clara i fàcil d'identificar, així que no vaig afegir massa detall al símbol.

Per altra banda, pel text del logotip era necessari trobar una tipografia amb certa sensació de pes i que fos impactant i equilibrada. Així doncs, després de considerar diverses tipografies vaig escollir la tipografia gratuïta *Eczar*, dissenyada per Vaibhav Singh i David Březina. Després, es va aplicar relleu i textura a la tipografia en negreta.

A continuació, es van afegir els últims detalls (llums i ombres) i un bordejat de color blau per dotar el logotip de més dinamisme cromàtic. Finalment, es van col·locar el text i la rosa dels vents de forma conjunta, formant així el logotip final. El resultat es pot observar a les imatges a continuació.



Figura 60. Rosa dels Vents (David Oliver, 2018).



Figura 61. Logotip del videojoc (David Oliver, 2018).



Figura 62. Logotips descartats, ja que la tipografia no hi funciona bé visualment (David Oliver, 2018).

ALTRES ELEMENTS

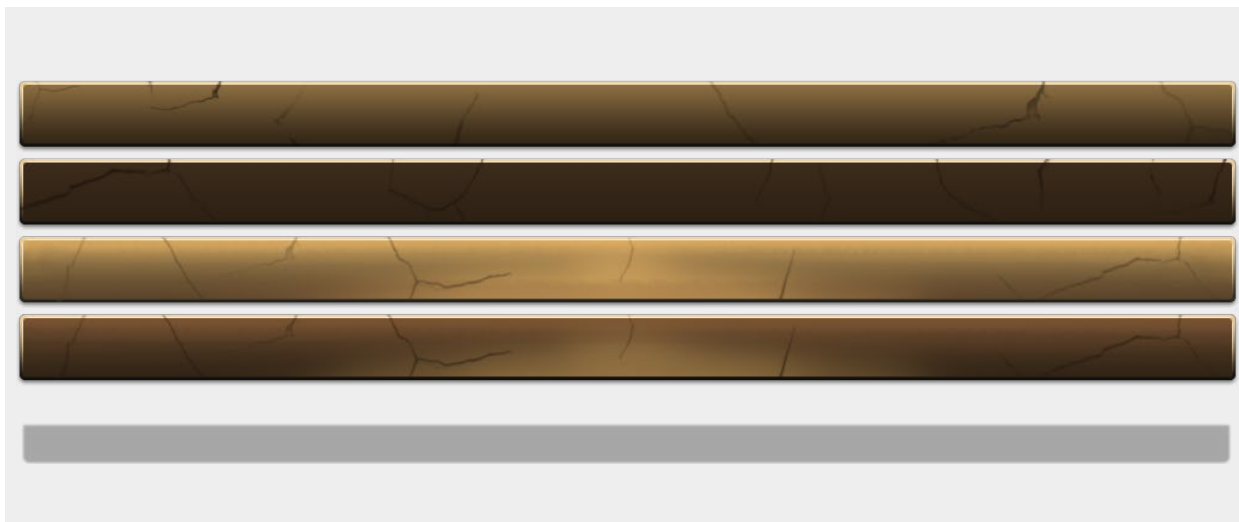


Figura 63. També s'han il·lustrat elements de la interfície, com per exemple els botons (David Oliver, 2018).



Figura 64. Marcs addicionals de forma ovalada (David Oliver, 2018).

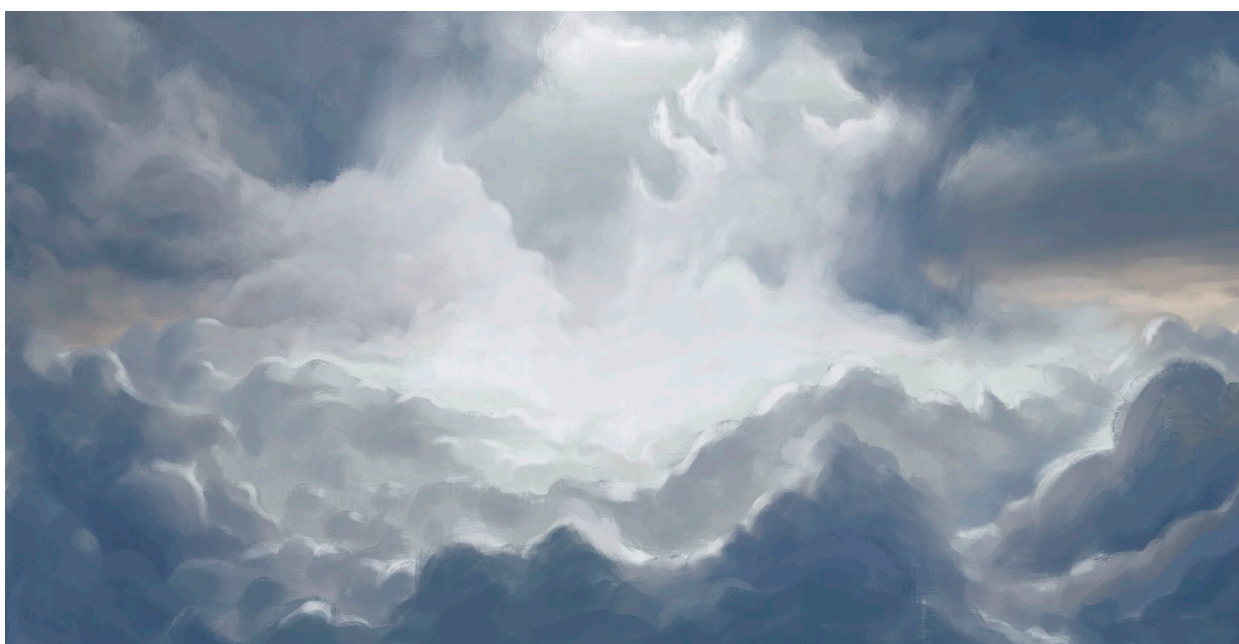


Figura 65. La il·lustració de portada d'aquesta publicació i fons de la interfície del joc (David Oliver, 2018).

ESTAT DEL PROJECTE I RESULTAT

A mesura que des de l'equip d'art hem produït els elements gràfics i visuals del videojoc, Fran els ha anat introduint en el motor gràfic del videojoc.

Actualment, el projecte ja comença a tenir certa riquesa gràfica i a ser visualment interessant. Malgrat tot, *Clash of Myths* encara no es troba acabat en el moment en què escric aquestes paraules. Això es deu al fet que el ritme de treball entre Fran i nosaltres, Pere i jo, ha acabat estant diferent per circumstàncies externes i inevitables. Ara bé, els tres membres de l'equip ens prenem aquest problema com quelcom beneficiós de mires cap al futur. Una vegada finalitzat el treball de fi de grau, el projecte continuarà el seu desenvolupament, ja que els tres membres creiem que és una oportunitat de seguir creixent en el nostre àmbit i de crear quelcom realment únic.

Amb tot, a continuació s'hi poden observar captures de pantalla de l'estat actual del videojoc i les cartes, amb els elements que han estat presentats i justificats a les pàgines d'aquest escrit.



Figura 66. Captura de pantalla de l'apartat de les cartes del videojoc en l'estat actual (David Oliver, 2018).

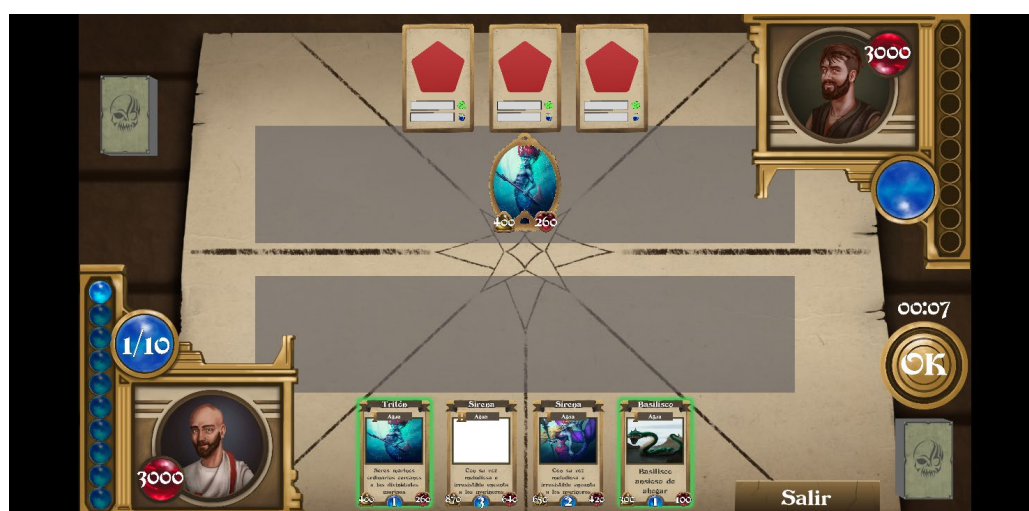


Figura 67. Captura de pantalla del camp de batalla del videojoc en l'estat actual (David Oliver, 2018).



Figura 68. Captura de pantalla de l'apartat d'objectes del videojoc en l'estat actual (veure pp. 38-41)
(David Oliver, 2018).



Figura 69. Carta del ciclop
(David Oliver, 2018).



Figura 70. Carta del basilisc
(David Oliver, 2018).



Figura 71. Carta del Khalkotauroi
(David Oliver, 2018).



Figura 72. Carta del Tengu
(David Oliver, 2018).



Figura 73. Carta màgica del mannà
(David Oliver, 2018).



Figura 74. Carta màgica de la vida
(David Oliver, 2018).



Figura 75. Carta màgica de la destrucció
(David Oliver, 2018).

CONCLUSIONS

Arribant ja al final d'aquest escrit, que no del projecte, puc afirmar amb certesa que el desenvolupament visual d'un videojoc no és una tasca fàcil. Pot semblar quelcom evident, però en aquest procés s'hi han de tenir una quantitat astronòmica de factors en compte i que, si s'obvien pot, afectar negativament al progrés d'aquest mateix. Els reptes han estat abundants i el fet que no existeixen gaires antecedents per un projecte d'aquestes característiques ha endurit les condicions de l'aprenentatge que, malgrat tot, ha estat positiu.

La indústria audiovisual i dels videojocs és tot un nou món de possibilitats pels artistes. Pintors, dibuixats, fotògrafs, músics... tots hi podem tenir un paper dins aquest sector. Gràcies a aquest projecte, ha estat possible adonar-me'n de què hi ha tantes coses per fer i tantes oportunitats per explorar que, com a artistes, ens podem veure involucrats tant en el procés de confecció de la narrativa com en el disseny d'un personatge o, fins i tot, d'un objecte. Per tant, l'artista que treballa en un videojoc ha de conèixer molt bé el món que l'envolta i tots els elements que, en algun moment donat, haurà d'afrontar.

Així doncs, el procés de treball exposat en aquesta memòria és una mostra de la difícil tasca de recerca, organització, plantejament i desenvolupament que s'ha portat a terme i que ha resultat en noves habilitats i coneixements adquirits, tècnicament i intel·lectualment. El procés d'aprenentatge ha resultat sorprenentment positiu, probablement gràcies a les característiques particulars del projecte. Aquest, es pot entendre com un simulacre del desenvolupament real

d'una producció audiovisual des del punt de vista artístic. No és en va, que sovint he reflexionat sobre aquest projecte com si es tractés d'unes pràctiques curriculars. Ha estat aquesta versemblança del projecte amb el món laboral real el que ha resultat enormement enriquidor.

El fet de poder treballar en equip amb un altre artista i un programador ha obert la porta a noves maneres de percebre cada situació. L'intercanvi constant d'opinions i pensaments és quelcom que ha resultat essencial durant el desenvolupament del projecte. Ha estat gràcies a aquestes condicions que, sovint, els problemes s'han resolt més ràpidament que tractant d'afrontar-los de forma individual.

Com a pintor i dibuixant, el projecte ha trencat tots els meus esquemes i ha forçat tots els meus límits. Mai hauria concebut la pintura digital en relació al desenvolupament de videojocs com una tasca tant amplia i enriquidora a la vegada. El projecte m'ha portat a fer front a les meves pròpies habilitats tècniques i a buscar solucions davant aquest problema en cada escenari del projecte. Aquest m'ha portat per camins desconeguts, com el collage digital o el modelatge digital en tres dimensions, per cobrir el que abans eren mancances i que ara són noves habilitats i competències.

Amb tot, estic molt satisfet amb els nous camins pels quals aquest projecte m'ha portat així com amb el treball en equip realitzat amb la col·laboració dels meus companys, a qui estic molt agraït per haver fomentat un ambient de treball eficient i productiu.

BIBLIOGRAFIA

Aldersey-Williams, H. (2014) *Anatomies: A Cultural History of the Human Body*. Nova York: W. W. Norton & Company.

Gomes, C. (2018) Stephane Wootha Richard. *Firestarter Community Magazine*, 3, 50-54.

López-Cano, E. i San Cristobal, U. (2014) *Investigación artística en música*. Barcelona. Primera edició.

Shea, C. (2015) The Art and Artists of Hearthstone. IGN [en línia]. Recuperat el 27 de maig de 2018, de: <http://www.ign.com/articles/2015/08/11/the-art-and-artists-of-hearthstone>

Tillman, B. (2011) *Creative Character Design*. Waltham: Elsevier.

ÍNDEX D'IMATGES

Figura 1	Oliver, D. (2018) David Oliver al seminari NonStop Barcelona.	02
Figura 2	Dominguez, P. (2018) <i>Nonstop Barcelona. Visual Development Seminar</i> [il·lustració digital]. Extret de: http://www.nonstopbarcelona.com	02
Figura 3	Richard, S. (2017) <i>Hunter Hunting</i> [il·lustració digital]. Extret de Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hunter_Hunting.jpg	03-04
Figures 4-5	Oliver, D. (2018) Captures de pantalla de <i>Clash of Myths</i> .	05
Figura 6	Bustek Films (2018) <i>Pere Albacar</i> [fotografia]. Arxiu cedit.	06
Figura 7	Oliver, D. (2018) Fotografia pròpia.	06
Figura 8	Oliver, D. (2016) <i>Olivera i núvols</i> .	06
Figura 9	Oliver, D. (2018) Esquema organitzatiu del projecte.	07-08
Figura 10	Jordaens, J. (s. XVII) <i>Odisseu a la cova de Polifem</i> [pintura a l'oli]. Extret de Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jakob_Jordaens_009.jpg	09
Figura 11	Shisheng, X. (2018) <i>Stephen Chang and Ben Thompson in Sign meeting of Witchwood Launch Warming up Party</i> . Extret de Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stephen_Chang_and_Ben_Thompson_in_Sign_meeting_of_Witchwood_Launch_Warming_up_Party_20180407.jpg	11
Figura 12	Oliver, D. (2018) Il·lustració de la criatura japonesa "Tengu".	12
Figura 13	Oliver, D. (2018) Muntatge dels elements de la carta del videojoc.	13-14
Figura 14	Usuari anònim (2017) <i>Magic: The Gathering Card Comparasion</i> [Fotografia]. Extret de Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Magic_the_gathering_card_comparison_unlimited_edition_balance_and_revised_edition_armageddon.jpg	15
Figura 15	Garrido, D. (2014) <i>Lerroy Jenkins (Hearthstone)</i> [captura de pantalla]. Extret de Flickr: https://www.flickr.com/photos/iloveui/12809701874	15
Figura 16	Oliver, D. (2018) Paleta de color del videojoc.	16
Figures 17-19	Oliver, D. (2018) Proves de disseny de la carta.	17-18
Figures 20-27	Oliver, D. (2018) Elements de la carta.	19-21
Figures 28-30	Oliver, D. (2018) Il·lustracions de la carta.	22
Figura 31	Francisci, E. (1680) Gravat d'Erasmus Francisci [gravat]. Extret de Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Libr0328.jpg	24
Figura 32	Wilhelm, J. H. (1802) <i>Polifem</i> [pintura a l'oli]. Extret de Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Polyphemus.png	24
Figura 33	Redon, O. (1898-1900) <i>Le cylope</i> ("El ciclop") [pintura a l'oli]. Extret de Wikimedia Commons:	24
Figures 34-37	Oliver, D. (2018) Procés de creació del personatge "Ciclop".	25-26

ÍNDIX D'IMATGES (cont.)

Figures 38-39	Oliver, D. (2018) Procés de creació de la criatura “Basilisc”	27-28
Figures 40-42	Oliver, D. (2018) Procés de creació de la criatura “Khalkotauroi”	29-30
Figures 43-44	Oliver, D. (2018) Procés de creació de la criatura “Tengu”	31-32
Figura 45	Usuari anònim (2007) <i>Tengu</i> [fotografia]. Extret de Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tengu.jpg	32
Figura 46	NASA (s.d.) <i>Artist's concept of PSR B1257+12 system</i> [il·lustració digital]. Extret de Wikimedia Commons: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Artist%27s_concept_of_PSR_B1257%2B12_system.jpg	33
Figures 47-50	Oliver, D. (2018) Cartes màgiques de <i>Clash of Myths</i> .	34-36
Figures 51-55	Oliver, D. (2018) Procés de creació de la carta màgica “Destructor”	37
Figures 56-59	Oliver, D. (2018) Procés de creació dels objectes màgics.	38-39
Figures 60-62	Oliver, D. (2018) Diverses parts i proves del logotip de <i>Clash of Myths</i> .	40
Figura 63	Oliver, D. (2018) Disseny dels botons de la interfície de <i>Clash of Myths</i> .	41
Figura 64	Oliver, D. (2018) Marc ovala addicional per les cartes de <i>Clash of Myths</i> .	41
Figura 65	Oliver, D. (2018) Pintura digital de la portada de <i>Clash of Myths: com es va fer. L'experiència de David Oliver</i> .	41
Figures 66-68	Oliver, D. (2018) Captures de pantalla de <i>Clash of Myths</i> .	42-43
Figures 69-75	Oliver, D. (2018) Disseny final de les cartes de <i>Clash of Myths</i> .	44-45

